

núm. 137 diciembre 2003 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
LLÉVATE ¡GRATIS! 2 SUPLEMENTOS
• El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey
+
• Móviles y Videojuegos
Móviles y Videojuegos
Toda la emoción en tu móvil
El Señor de los Anillos
GUIA COMPLETA DARK CHRONICLE
MEDAL OF HONOR RISING SUN
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
El destino del Mundo en tus manos
Tom Clancy's RAINBOW SIX 3
XBOX El shooter más real con posibilidades On-line y juego en equipo
ESPECIAL Juegos de Coches XBOX
Project Gotham 2
Group S Challenge
Ford Racing Evolution
Sega GT Online
CONCURSOS
THE SIMPSONS HIT & RUN
TOMB RAIDER
MARIO KART: DOUBLE DASH!!
Mario protagoniza el mejor título de conducción para GameCube
¡ASÍ SERÁ SONY PSP!
TE DESVELAMOS LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LA PORTÁTIL DEL FUTURO
Este mes, el DVD GROUND CONTROL
Un film lleno de tensión con Kiefer Sutherland y Kelly McGillis.
GROUND CONTROL
8 420565 037006
00137









Space invader



Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.





Somos el deporte



Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN™

SUMARIO Nº137

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Jasón García** y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSi Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 99, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsse, **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 3,00 euros incluido transporte.
Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EN PORTADA

EDITORIAL



Ha llegado la hora de la verdad y por el escaparate de **SuperJuegos** continúan desfilando los protagonistas de este año 2003. El increíblemente y realista *Medal Of Honor Rising Sun* se ha ganado a pulso aparecer en nuestra portada y con él un sorprendente *Rainbow Six 3*, sin duda una de las más brillantes creaciones para **Xbox** de todos los tiempos. Son dos de las muchas estrellas de un firmamento lúdico que brilla con más fuerza que nunca y en el que se dan cita clásicos de nuevo cuño como *Mario Kart Double Dash!!*, *Need For Speed Underground*, *Prince Of Persia* o *True Crime* por citar los más relevantes. Los primeros bocetos de **PSP** han aparecido en escena y demuestran con rotunda claridad el empeño e importancia con los que **Sony** está dando forma a la que se convertirá sin duda en la consola portátil del futuro. **Nintendo** y los recién llegados **Nokia** tendrán que luchar muy duro para poder plantar cara a la nueva criatura. Para celebrar estas fechas tan señaladas hemos querido obsequiaros con dos suplementos de auténtico lujo: uno dedicado al fenómeno **Tolkien** en el que encontrarás toda la información sobre las tres películas, el videojuego, entrevistas, *merchandising* y mucho más; y otro dedicado al fascinante y creciente mundo de los móviles de última generación y sus videojuegos. Desde aquí queremos dar la enhorabuena a **Sony** por la excelente idea e impecable organización del **PlayStation Experience**. ¡Queremos uno cada año!

<<Marcos García>>

SONY C.E.

Sony muestra su portátil

Tras sorprender al mundo entero al desvelar sus planes para entrar de lleno en el mercado de consolas portátiles durante el pasado **E3** celebrado en **Los Ángeles**, **Sony C.E.** por fin presenta un modelo de su consola **PSP**. No es ni mucho menos el definitivo pero muestra el camino que la compañía pretende seguir en su debut. La consola dispondrá de una pantalla retroiluminada *wide screen* de 4.5 pulgadas TFT LCD. Su distanciamiento técnico respecto a las portátiles actuales puede ser muy acusado, sobre todo si se tiene en cuenta que contará con un procesador MIPS R4000 de 32 *bits* a 333 Megahertzios, un bus de 128 *bits* y 8 MB de eDRAM. También se ha dispuesto de un segundo procesador de gráficos 3D a 166 MHz con un bus de 128 *bits* y 2 MB de memoria eDRAM más un tercero para el audio que permite controlar hasta siete canales de sonido a la vez. La unidad de almacenamiento utilizada son los discos UMD, de 60mm cuya entrada estará situada en la parte posterior de la **PSP**. Los UMD tienen una capacidad de 1.8 GB, esto unido a la potencia del dispositivo puede hacer posible que la **PSP** reproduzca DVD, además de música. En lo que a conectividad se refiere, está previsto que el dispositivo disponga de un puerto USB 2.0 y una ranura para la *Memory Stick* de **Sony**. El lanzamiento será el año que viene.

//Sony desvela el diseño de su consola portátil//



Así será el aspecto que presente la nueva consola portátil de Sony.

Packs PS2

Sony C.E. se prepara para estas navidades con nuevos *packs*. El primero incluye el juego de *El Retorno Del Rey* y el DVD *Las Dos Torres*, por 249.99 Euros. Siguiendo con el cine, hay otro *pack* con *Terminator 3* y uno con las dos películas de *Los Ángeles De Charlie*. Los que vienen con juego y consola son *Ghosthunter* (219.99 Euros), *Prince of Persia* (209.99 Euros) *Fifa Football 2004* (229.99 Euros). Un último *pack* lleva *Memory Card*, dos *Dual Shock* y la consola (229.99).

VIRGIN PLAY

GP32 la apuesta de Mitsui & Co.

La consola de **Mitsui** es una nueva apuesta dentro de las consolas portátiles. Pero la **GP32** se convierte en un auténtico dispositivo multimedia cuando se consideran todas sus capacidades. La consola cuenta con un procesador RISC de 32 *bits*, una pantalla con una resolución de 320 x 240 y utiliza tarjetas *Smart Memory Card*, para cargar juegos, películas y música. La arquitectura libre de la **GP32** permite que además de los títulos publicados cualquiera sea capaz de desarrollar otros nuevos sin restricciones, propiciando que sus usuarios compartan *software* gratuito a través de **Internet**. Y aquí no se acaba su potencial, pues una aplicación integrada permite ver películas en formato AVI que pueden almacenarse en las tarjetas SMC. Lo mismo ocurre con la música. El reproductor de audio utiliza el formato más universal, MP3, para disfrutar con el mejor sonido en cualquier parte.

//GP32 es algo más que una consola//



NOKIA

N-GAGE:

Packs con la consola y juegos

Nokia **N-Gage** también se apunta a la moda de los *packs*. A partir del 10 de noviembre pondrá a la venta por 329 Euros dos *packs*. Uno con la consola, *Tomb Raider* y el juego JAVA *Spiderman*. El segundo, con la consola, *Tony Hawk* y el juego JAVA *Mortadelo y Filemón*. Después, a partir del 15 de diciembre y con el mismo precio, saldrá a la calle un *pack* con la **N-Gage** y el juego *Moto GP*, y otro *pack* incluyendo la consola y el juego *Virtua Tennis*.

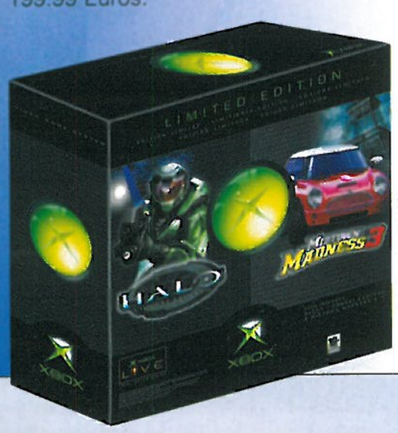


MICROSOFT

XBOX

se adelanta a las navidades

Desde octubre ya está a la venta un *pack* que bajo el nombre *Xbox Classics* incluye la consola junto a cuatro títulos: *Project Gotham Racing*, *Dead Or Alive 3*, *RalliSport Challenge* y *Munch's Oddysee*. Por otro lado, de cara a la Navidad **Microsoft** va a lanzar un *pack* especial en el que los jugadores encontrarán la **Xbox** junto a uno de sus mejores títulos: *Halo* y *Midtown Madness 3* a un precio recomendado de 199.99 Euros.

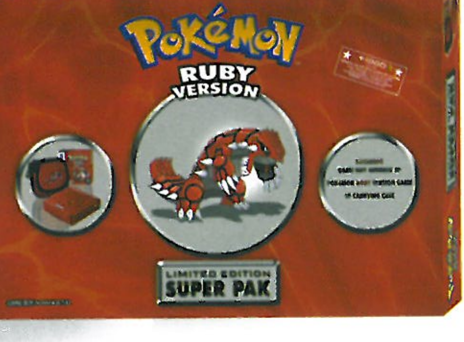


NINTENDO

Prepara la Navidad

Nintendo está poniendo toda su maquinaria a punto para que estas navidades nadie pueda resistirse a los encantos de sus dos consolas **GameCube** y **Game Boy Advance SP**. El *pack* más espectacular está compuesto por la consola **GameCube** y el juego *Mario Kart Double Dash!!* Con un precio recomendado de 149.99 Euros contiene además cuatro juegos clásicos de una de las sagas más emblemáticas de **Nintendo**, *Zelda*. Esta edición limitada incluye *The Adventures Of Link*, *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* (**N64**), *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time Master Quest* (versión ampliada del anterior), *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* (**N64**) y una *demo* jugable de *The Legend Of Zelda: The Wind Waker* (**GameCube**). La compañía pondrá también a la venta otro *pack* con **GameCube** y el periférico **Game Boy Player** a un precio de 129 Euros. Para aquellos que hayan esperado hasta este momento para hacerse con una **GBA SP**, Nintendo va a lanzar dos *packs* que incluyen la consola portátil junto a la franquicia más famosa de **GBA SP**: *Pokémon Rubí* y *Pokémon Zafiro* respectivamente, ambos por 169.99 Euros.





CENTRO MAIL

Gama de periféricos

Centro Mail es la marca bajo la que **Engine Technology S.L.** opera en el negocio de venta de *hardware* y *software*, y ha creado su propia línea de periféricos para consola. La amplia gama que ofrece la compañía abarca todos los formatos ofreciendo productos de calidad a un precio muy competitivo. Entre los productos más destacados hay mandos para **GameCube** (12.95 E), **Xbox** (19.95 E) y **PS2** (9.95 E). Un control remoto para DVD compatible con **PS2** (9.95 E) y un cable euroconector con *Guncom* (9.95 E) también para la consola de **Sony**. La oferta para **GameCube** se completa por el momento con una tarjeta de memoria de 4 MB (8.95 E). Aunque una de las consolas más beneficiadas es **GBA** con un *pack* completo que incluye bolsa de viaje, *Link Cable*, auriculares y adaptador por sólo 19.95 Euros. Accesorios que también pueden adquirirse por separado siempre a un precio muy interesante.

//La cadena de tiendas opta por sus periféricos//





http://es.playstation.com
www.ghosthunter-game.com
www.ghosthunterconsulting.com
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
ghost hunter
12+
SONY
COTO PRIVADO
DE CAZA
¿Quién es la presa y quién el cazador? Depende de ti. Tienes que ir a por ellos y derrotarlos. Estos espectros no se andan con tonterías. Quieren tu cuerpo y si es posible tu alma. No parpadees, no respires muy fuerte, no te descuides ni un segundo. Recuerda que ellos aparecen y desaparecen, atraviesan paredes y están por todos lados. Así que ve a cazarlos y hazles pagar por todo lo que han hecho. Son ellos o tú.
GHOSTHUNTER. SE ABRE LA VEDA
¿quién se apunta?
PlayStation 2
is a trademark of Sony Corporation. Ghosthunter™. © 2003. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studios. Ghosthunter is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

SONY C.E.

PlayStation Experience

PlayStation Experience abarcó algo más que juegos para consola

PlayStation Experience ha querido marcar un precedente en los eventos de ocio interactivo de este país. Por ese motivo no se ha preocupado sólo de mostrar todas las novedades para **PlayStation 2**, también se ha encargado de proporcionar al público asistente una serie de exhibiciones que abarcaron desde el deporte extremo, con bicis y patines, pasando por el *break-dance* hasta la presencia de reconocidos DJ's. El sábado 18 actuaron *Sexy Sadie*, *La Habitación Roja* y *Euro-Trash Girl*.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO MARK OF KRI

Alberto Pérez Lasa (VALENCIA)
Eduardo Martín López (BARCELONA)
Iván Burgos Cano (MADRID)
Daniel Sánchez Amador (VALENCIA)
Alejandro Navarro González (TENERIFE)
Luis Fernández Espinas (CIUDAD REAL)
Jesús Ibáñez Ruiz (ALICANTE)
Javier Martín Pareja (ASTURIAS)
David Sanz Vázquez (SEVILLA)
Tomás Pastor García (VALENCIA)
Pedro Vázquez Salazar (MADRID)
Marta Vergara Sánchez (VIZCAYA)
Jose M. Serrano Nadal (TARRAGONA)
Alejandro Martínez Córdoba (SEVILLA)
Victor Santamaría Iglesias (BARCELONA)
Miguel Moreno Fernández (CÁDIZ)
Antonio Vera Blanco (MÁLAGA)
Manuel Gil Plaza (ORENSE)
Ángel Fernández Carrasco (MURCIA)
J. Manuel Pintos García (MADRID)



El grupo Chambao animó la presentación del evento con un concierto.

Esteban Cambiasso y César Sánchez, jugadores del Real Madrid C.F. entre los famosos que asistieron al evento.



El pasado mes de octubre, durante los días 17, 18 y 19, se celebró el evento **PlayStation Experience** en el Palacio Vistalegre de **Madrid**. La presentación oficial a los profesionales y a la prensa tuvo lugar el jueves día 16, el encargado de amenizar la fiesta fue el grupo *chill Chambao*.El acto sirvió para presentar más de 100 títulos para **PlayStation 2** distribuidos en más de 500 consolas. Las instalaciones de la antigua plaza de toros de **Carabanchel** acogieron más de 25.000 personas a lo largo de tres días. Un público que tuvo la oportunidad de probar por primera vez los juegos de la próxima temporada para **PS2** además de disfrutar con exhibiciones de *break-dance*, deportes extremos, *graffitti* y todo tipo de actividades relacionadas con la consola. Los juegos fueron catalogados en diferentes géneros que dividieron el Palacio en diversas zonas: terror, deportivos, musicales, de cine... Durante el evento **PlayStation 2 Revista Oficial** organizó una serie de concursos que culminó el domingo con la victoria de **Juan Manuel Gómez**.



El ganador *de una moto BMW C-1 en los concursos patrocinados por PlayStation 2 Revista Oficial fue Juan Manuel Gómez.*

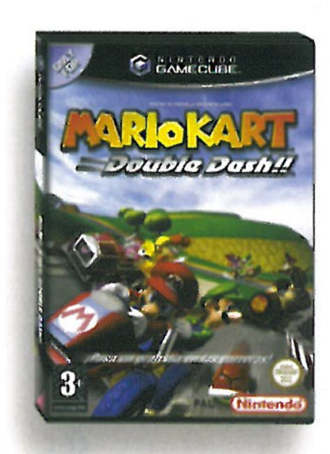




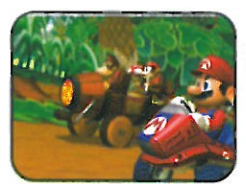
Enfrenta2
Arriesga2
Motoriza2
Aloca2
Espera2
Desea2

Vuelven, y esta vez
lo hacen de 2 en 2





Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble. Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto: doble diversión, doble acción, doble potencia... Llévate el Nuevo Mario Kart y deja a tus rivales dobla2.









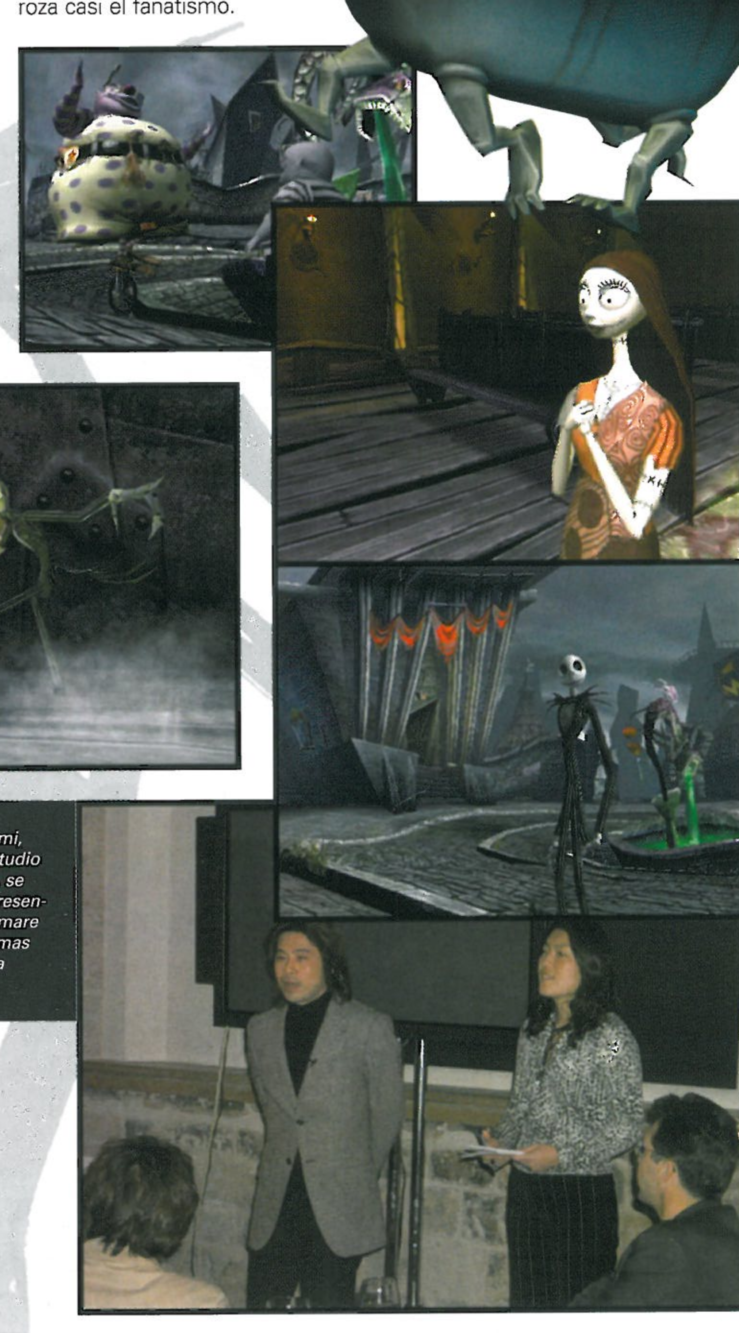
CAPCOM

The Nightmare Before Christmas

La cripta de la catedral de **St Paul** en **Londres**, acogió la presentación en sociedad de ***The Nightmare Before Christmas***, una aventura de acción para **PS2** inspirada en la célebre película de animación de **Tim Burton** y **Henry Sellick**. **Tatsuya Minami** (director del **Studio 3** de **Capcom** y fan confeso de la película) encabeza el proyecto, enmarcado entre los actos de conmemoración del décimo aniversario del estreno del film. El propio **Minami** se encargó de mostrarnos unos sucesión de vídeos que dejaron patente la calidad gráfica del juego. **Deane Taylor**, el director de arte de la película original, participa activamente en su desarrollo, lo que explica el enfermizo grado de fidelidad respecto a la obra original de **Tim Burton**. Cada calle, casa y plaza de *Halloweentown* ha sido recreada en tres dimensiones, asi como todos sus habitantes: **Jack Skellington** (armado con un pegajoso látigo), **Sally**, **Oogie Boogie**, **Lock**, **Shock**, **Barrel**... Aún queda un largo año para ver **The Nightmare Before Christmas** en las tiendas (se habla de **Halloween** del 2004 para su lanzamiento) y hay multitud de cabos aún por atar.

De momento no se ha confirmado la participación de **Danny Elfman** (compositor de la banda sonora y verdadero motor de la película) y el reparto de voces original (encabezado por **Chris Sarandon** y **Catherine O'Hara**). A lo largo de los próximos meses iremos conociendo más detalles acerca del desarrollo de este juego, que a buen seguro arrasará en **Japón**, donde la pasión por *Pesadilla Antes de Navidad* roza casi el fanatismo.





Tatsuya Minami, director del Studio 3 de Capcom, se encargó de presentar The Nightmare Before Christmas ante la prensa europea.


A LA VENTA EL 26 DE NOVIEMBRE
PAUL WALKER TYRESE EVA MENDES
2FAST 2FURIOUS
A TODO GAS 2
CONTENIDOS EXTRA
• Sin Límite de Velocidad*
• La escuela de conducción de los actores*
• Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
• Como se grabó la banda sonora con Ludacris*
• Tomas falsas*
• Escenas eliminadas*
• Como transformar tu coche al estilo A todo gas*
• Entrevistas con los actores*
• Las mejores escenas de coches*
• Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"*
• Comentarios del director*
• DVD-ROM
*Subtítulos disponibles
UNIVERSAL
© 2003 MIKONA PRODUCTIONS GmbH & CO.KG. All Rights Reserved. © 2003 UNIVERSAL STUDIOS. All Rights Reserved.

NOKIA

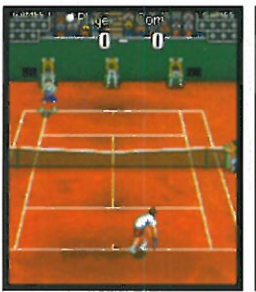
Lanzamientos N-Gage en diciembre

Siguiendo con la política de nutrir el catálogo de su nueva consola con títulos de calidad pertenecientes a todos los géneros, **Nokia** lanzará durante el mes de diciembre seis nuevos e interesantes títulos, que vienen a sumarse a los lanzados durante el mes de noviembre, *Moto GP* y *MLB Baseball*. Además, a principios del año próximo podrás contar con la esperada conversión del legendario título de conducción *Sega Rally* y con el simulador futbolístico *Marcel Desailly Pro Soccer*. Para más adelante, sin fecha de lanzamiento definida, se esperan los lanzamientos de *Pathway To Glory* y *Tom Clancy's Ghost Recon*, el conocido juego de acción y estrategia en el que manejarás a un comando de elite durante arriesgadas misiones de infiltración. Con todos estos lanzamientos, **Nokia** pretende consolidar su plataforma como un sistema de entretenimiento a la altura de las consolas más veteranas.

//La compañía finlandesa pretende consolidar su nueva consola//



Virtua Tennis





El mejor simulador de *Tennis* de la historia contará con una versión para **N-Gage** que utiliza las dos dimensiones para recrear todos los elementos.

PRECIO: 44.95 **COMPAÑÍA:** Sega
GÉNERO: Deportivo **FECHA LANZAMIENTO:** 12 diciembre

FIFA 2004





Un espectacular juego de fútbol que recuerda a los clásicos de los 16 *bits* como *Soccer Shootout* de **Capcom**, aunque con mayores alardes técnicos.

PRECIO: 44.95 **COMPAÑÍA:** Electronic Arts
GÉNERO: Deportivo **FECHA LANZAMIENTO:** Diciembre

Red Faction





Uno de los títulos que mejor hace uso de las cualidades tridimensionales de la consola hasta la fecha. Conversión del clásico de **PlayStation 2**.

PRECIO: 44.95 **COMPAÑÍA:** THQ Wireless
GÉNERO: Shooter 3D. **FECHA LANZAMIENTO:** 12 diciembre

Taito Memories

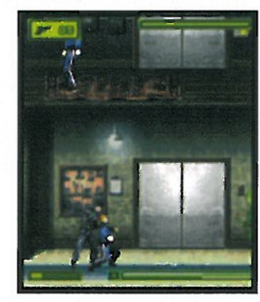




Tres clásicos de **Taito**: *Bubble Bobble*, *Super Space Invaders* y *Qix* (un juego de *puzzle*) reunidos para los jugadores más nostálgicos.

PRECIO: 39.95 **COMPAÑÍA:** Taito
GÉNERO: Recopilación **FECHA LANZAMIENTO:** 12 diciembre

Splinter Cell





Sam Fisher llega a **N-Gage** en una versión similar a la creada para **Game Boy Advance**, aunque con un apartado gráfico superior en algunos aspectos.

PRECIO: 44.95 **COMPAÑÍA:** Gameloft
GÉNERO: Acción **FECHA LANZAMIENTO:** 12 diciembre

Rayman 3





El héroe de **Ubi Soft** visita la consola de **Nokia** por primera vez en una colorista adaptación de la tercera entrega de sus aventuras.

PRECIO: 44.95 **COMPAÑÍA:** Gameloft
GÉNERO: Plataformas 2D **FECHA LANZAMIENTO:** 12 diciembre



SECTION
Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
►05
►06
►07
PlayStation 2
PC CD-ROM
7+
www.pegi.info
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1° Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Tu misión es revelar la verdad

El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...

►08

►09

►10

www.beyondgoodevil.com

BEYOND GOOD & EVIL™



supernuevo supernuevo

Los Sims Toman La Calle

Las criaturas virtuales más populares vuelven a las consolas

Existe cantidad de objetos para divertir a los Sims.

MAMÁ
Este personaje sigue presente en la segunda entrega

Diseña tu Sim

Antes de comenzar a jugar podrás decidir cantidad de variantes sobre el personaje, desde su constitución física a la ropa que llevará (con un buen número de modelos), pasando por el horóscopo.



//¡Por fin los Sims salen de su casa!//

Un malvado individuo robará nuestras pertenencias al comienzo.

Género > Simulación Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Maxis País > Estados Unidos



Los detalles de las viviendas de los Sims serán mucho mayores ahora.

Tras una primera entrega que resultó todo un éxito de ventas, los programadores de **Maxis** se pusieron manos a la obra (incluso antes de que el primer juego estuviera en la calle) recogiendo todas las peticiones de los millones de seguidores con los que cuenta esta genial serie de «simuladores sociales». Al contrario que en las versiones de **PC**, donde en cada nueva expansión se incluyen algunos nuevos elementos, ***Los Sims Toman La Calle*** es un título completamente nuevo. Dentro de las opciones de juego sigue existiendo el modo original, en el que se creará una familia para verla evolucionar. Pero la modalidad estrella es la que da nombre a esta nueva producción. Dentro de la misma, el único *Sim* al que se podrá controlar al comienzo verá cómo sus pertenencias son robadas por un extraño personaje, y deberá hacer lo posible por recuperarlas. Para ello, tendrá que encontrar un trabajo dentro de las carreras profesionales que existen (gángster, víctima de la moda, científico loco...) y ascender lo más rápido posible. Cuando lo consiga, tendrá la opción de mudarse a una nueva vivienda relacionada con la carrera elegida, donde encontrará individuos con los que relacionarse. La consecución de objetivos será la clave para triunfar. **DANI3PO**





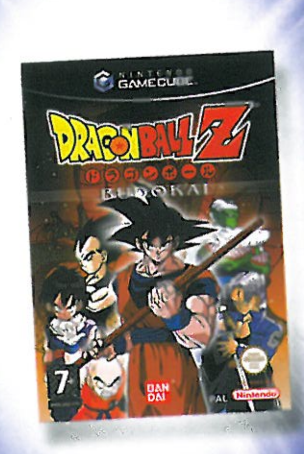
DRAGON BALL Z



















www.es.atari.com



PlayStation 2 · GAME BOY ADVANCE · Nintendo · ATARI

supernuevo

Maximo Vs Army Of Zin

Adiós monstruos y zombis. Ahora el desafío consiste en destruir a los robots.

Al igual que su antepasado Sir Arthur, Maximo irá perdiendo su armadura con el contacto enemigo.

De muerte...

De ejercer de simple tendera en el primer **Maximo** a convertirse en la principal aliada del héroe. Tras reunir el número suficiente de almas, **Maximo** podrá convertirse durante unos segundos en la Señora de la Guadaña...

Capcom ha vuelto a contar con los diseños de Susumu Matsushita

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Studio 8 País > Estados Unidos

El gran ilustrador **Susumu Matsushita** vuelve a firmar los diseños de la nueva aventura de **Maximo**, en la que **Capcom Production Studio 8** (la antigua **Capcom Digital Studios**) se desmarca del legado *Ghosts'N Goblins*, aunque no del todo. **Maximo** aún conserva esa habilidad (heredada del héroe de *G&G*) para perder la armadura y seguir combatiendo en calzoncillos a las huestes del mal, en este caso representadas por un ejército de feroces *mechas*: la armada de **Zin**. Zombis y fantasmas han dejado paso a un desfile de brutos mecánicos, de todas las tallas y tamaños, empeñados en exterminar a la raza humana. Para afrontar este desafío, **Maximo** tendrá que enrolarse con la mismísima Muerte (una vieja conocida de la anterior entrega) en un macabro viaje que promete hacer historia en **PlayStation 2**. En respuesta a las críticas que acusaban al primer **Maximo** de ser excesivamente difícil, **Capcom** ha suavizado notablemente la dificultad en esta secuela, haciéndola más asequible para el gran público. Lo hemos podido comprobar con la *beta* que nos facilitó **Capcom** tras visitar recientemente sus oficinas de **Londres**. El motivo del viaje, la presentación en sociedad del videojuego inspirado en *Pesadilla Antes De Navidad* de **Tim Burton**. Lo que no podíamos imaginar era que regresaríamos a **España** con el fantástico ***Maximo Vs Army Of Zin*** bajo el brazo. Su fecha de aparición será en febrero de 2004. NEMESIS

//El juego saldrá en Febrero//




¡CON TRAMPAS
Y A LO LOCO!
LOSER
GTB87096
Ataca a tus adversarios con más de 15 armas
Corre en 18 circuitos
Demuestra lo bueno que eres en el modo multijugador
CRASH
NITRO KART
Lucha por la victoria con Crash, sus amigos y sus enemigos. Utiliza misiles, bombas, tornados, cubos de hielo y mucho más para adelantar o arrasar a hasta 4 amigos en el modo multijugador. ¡Pisa a fondo, ponte el primero y recoge los restos de tus contrincantes!
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE
UNIVERSAL INTERACTIVE
Vicarious Visions
CRASH CLUB
VIVENDI UNIVERSAL GAMES. Nra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid. Tel.: 917355502 - Fax: 917352730. www.vup-interactive.es

supernuevo

Batman Rise Of Sin Tzu

Un beat´em-up de la vieja escuela

CUATRO PERSONAJES Batman, Robin, Batgirl y Nightwing

Recluta a un amigo y podréis repartir justicia y golpes por toda la ciudad.

VILLANOS CLÁSICOS Prepárate para enfrentarte a *Clayface*, Perdición y el Espantapájaros

Género > Beat´em-up Formato > DVD-ROM / Mini DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal. País > Canadá

Desde **Ubi Montreal**, cuna de obras maestras (desde *Splinter Cell* al reciente *Prince Of Persia*), nos llega este *beat´em-up* al más puro estilo *Final Fight*, protagonizado por **Batman** y sus amigos. **Jim Lee**, uno de los artistas con mayor prestigio dentro del universo de los cómics, ha creado en exclusiva para este juego un nuevo villano, **Sin Tzu**. Un megalómano maestro de artes marciales (claramente inspirado en **Sun Tzu**, autor de *El Arte de la Guerra*), que se aliará con tres conocidos supervillanos del universo **Batman** (Espantapájaros, Perdición y *Clayface*) para ponerle las cosas difíciles al héroe enmascarado. La mecánica de ***Batman: Rise Of Sin Tzu*** es tan vieja como efectiva: avanzar a lo largo de 12 escenarios mientras zurras sin descanso a los *punks*, gamberros y sicarios que salen al paso. Tanto **Batman** como sus camaradas **Robin**, **Batgirl** y **Nightwing** contarán con hasta 35 clases de ataque diferente y todos los *bat-gadgets* que puedas imaginar. Puede que este juego no cause el mismo impacto que *Prince Of Persia*, pero nadie podrá poner en duda la sencillez y efectividad de su mecánica. NEMESIS

//12 fases de puro y duro Beat´em-up//

Jim Lee

El villano que da nombre al juego ha sido creado por **Jim Lee**, uno de los mejores dibujantes de cómic de las últimas décadas, y que actualmente se ocupa de la serie mensual de **Batman**.







TE HAREMOS FELIZ AL PRECIO QUE MÁS TE PEGA

NINTENDO GAMECUBE

99,99 €







www.nintendo.es



P.V.P. Recomendado, promoción válida hasta el 31 de enero de 2004.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Combate a las tropas japonesas desde Pearl Harbor a Guadalcanal

Tras visitar Europa y el norte de **África**, la franquicia *Medal Of Honor* reproduce otro frente decisivo de la Segunda Guerra Mundial: El Pacífico. El ataque a **Pearl Harbor**, la caída de las islas **Filipinas**, los campos de prisioneros en **Asia**, la cruenta batalla de **Guadalcanal**... ***MOH Rising Sun*** recrea todos estos conocidos episodios de la guerra a través de la historia de los hermanos **Griffin** (**Joseph** y **Donnie**). El primero, protagonista de *Rising Sun*, recorre el sudeste asiático en busca de **Donnie** (capturado por los japoneses) mientras desempeña labores de espionaje para la OSS (la antigua CIA) y colabora con británicos y australianos en la des-



La recortada tiene poco alcance, pero es letal en distancias cortas...

Cooperativo

Al igual que *Halo*, ***Medal Of Honor: Rising Sun*** ofrece un modo cooperativo donde podrás experimentar las nueve misiones junto a un amigo, obligándote a trabajar en equipo para seguir adelante.





Medal Of Honor: Rising Sun ofrece momentos tan memorables como la conquista de una colina en Birmania. El objetivo es destruir una posición de morteros.





//La versión PS2 supera a las de Xbox y GamCube//

trucción de las instalaciones japonesas, incluyendo el mítico puente sobre el río **Kwai**. La mecánica es idéntica a la de los anteriores *MOH* (*shooter* en primera persona), con la salvedad de que muchas de las fases se desarrollan en entornos selváticos. Un escenario tan exótico como impredecible donde los japoneses demostrarán ser consumados artistas del camuflaje. Tendrás que andar con pies de plomo y hacer buen uso de las 20 clases de armas que tienes a disposición, todas ellas fieles recreaciones de la época. El deslumbrante prólogo de **Pearl Harbor** deja patente el talento de los grafistas de **EALA**, como lo demuestra el sensacional efecto del humo, el más realista jamás visto hasta ahora. Todas las versiones son excelentes en ese apartado, aunque el ***Rising Sun*** de **GC** es un poco más brusco. Ésta es la única diferencia perceptible, junto al exclusivo modo *On-line* de **PS2**, que se aprecia entre las tres versiones de este *Medal Of Honor*. Sea cual sea la que elijas, puedes estar seguro de que vas a disfrutar de uno de los mejores *shooters* del año. Aunque parezca imposible, la saga *MOH* no hace más que superarse año tras año... ¿Con qué sorprenderá en la siguiente entrega?

NEMESIS

MALDITOS SUBTÍTULOS

La ausencia de voces en castellano en **Xbox** y **GC** obliga a activar los subtítulos, que tapan un 20% de pantalla

JUEGO ON-LINE
Exclusivo para **PS2**. Enfréntate a usuarios de todo el mundo en modo *Deathmatch*.

HACIENDO HISTORIA
Después de cada misión el juego te ofrecerá un breve documental con imágenes reales del conflicto.

ENTREVISTAS A VETERANOS
Entre los extras de ***Rising Sun***, encontrarás entrevistas a veteranos del frente del Pacífico.

CARTAS DESDE CASA
Las cartas que **Joseph** recibe muestran cómo vivía la guerra la sociedad de **EE.UU.**

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM y 2 Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EALA Jugadores > 1-4 Misiones > 9 Vidas > 1 Modo On-line > Sólo PS2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés (Cast. sólo PS2) Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,0	9,2	9,3	9,2	9,2
Xbox	9,3	9,3	9,2	9,2	9,3
PS2	9,3	9,5	9,4	9,5	9,4

GRÁFICOS: El juego arranca con un verdadero terremoto visual, el ataque de Pearl Harbor, que muestra la más realista representación de humo vista hasta la fecha en consola. Excelentes escenarios selváticos.

MÚSICA / FX: El compositor habitual de MOH (M. Giacchino) desertó a LucasArts, pero su sucesor ha realizado un espléndido trabajo. Sonido Dolby Pro-Logic II. La versión PS2 es la única que ofrece voces en castellano.

JUGABILIDAD: Como siempre la versión PlayStation 2 vence en este apartado gracias al superior diseño de su pad (con dos botones L y R). Por ello resulta mucho más fácil y accesible a la hora de jugar.

DURACIÓN: El nuevo modo cooperativo, disponible en las tres máquinas, renovará tu interés por este juego incluso después de haber llegado al final en solitario. Eso sí, sólo PS2 ofrece juego On-line.

MEJOR VERSIÓN
La consola de **Sony** sale claramente vencedora: es la única con doblaje castellano y juego On-line.

MARIO KART DOUBLE

Modo Multijugador

Un total de ocho personajes podrán jugar simultáneamente a ***Double Dash!!*** a través de un mínimo de dos televisores y dos **GameCube**. Junto al clásico *split-screen* de la saga encontrarás la opción de jugar a través de LAN.
Lo mejor son sus opciones de batalla, compuestas por la Batalla de Globos, el Asalto al Sol y el Bob-Ombardeo.



El más divertido título de conducción llega al fin a GameCube en la que se podría considerar como la mejor entrega de la saga. Double Dash!! es el título de conducción más adictivo y jugable del catálogo de Nintendo

Uno de los clásicos más esperados por los poseedores de **GameCube** llega al fin a los 128 *bits* de la máquina de última generación de **Nintendo**. **Mario**, **Luigi**, **Wario** y toda la «troupe» **Nintendo** se une una vez más para demostrar que un título de conducción no necesita vehículos reales ni daños en sus carrocerías para convertirse en uno de los más divertidos y adictivos exponentes del género. A la jugabilidad que nos tiene acostumbrados la saga,

//Existen juegos más reales, pero no tan divertidos como Double Dash!!//





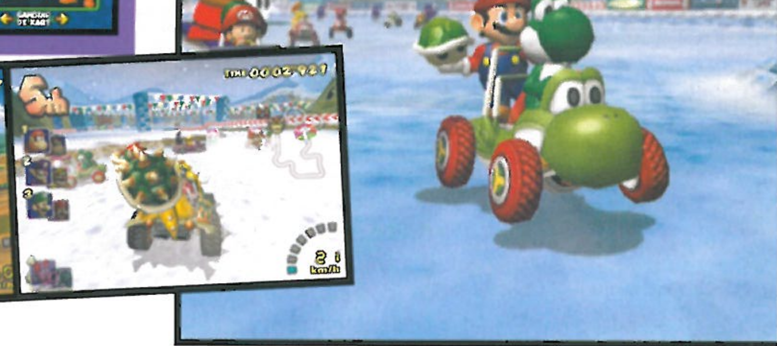
Personajes

Entre los clásicos como **Mario** y **Yoshi** encontrarás nuevas incorporaciones como **Waluigi** y **Birdo**, cuyas características físicas modificarán el comportamiento y la elección de los vehículos en el juego.









se le ha añadido un nuevo sistema de juego que pone en cada uno de los *karts* a dos personajes. Dependiendo de los personajes elegidos, variará la gama de vehículos disponibles y las armas especiales durante las carreras; además, en cualquier momento se podrá cambiar de personaje («conductor» pulsando Z) dándonos la oportunidad de coger un *item* diferente con cada personaje. En esta ocasión, muchos de los escenarios tienen un toque *off-road*, ya que aunque no faltarán los clásicos circuitos sobre asfalto, algunos como el de **Donkey Kong** o **Yoshi** esconden alguna que otra sorpresa que nos hará volar por los aires y subir y bajar empedradas cuestas. El esquema de las carreras sigue fiel a sus orígenes (50cc, 100cc y 150cc en





Las míticas copas de Mario Kart.





a fondo GAMECUBE



tres diferentes campeonatos). Donde se hallan las auténticas novedades es en el divertido modo *multiplayer*, jugable a través de *split-screen* o red local (con el adaptador *Ethernet*), que permitirá competir de forma cooperativa en las carreras contra la CPU o combatir en divertidos y adictivos duelos en modos como el mítico de «los globos». ➾ DOC



El modo multijugador ofrece todo tipo de configuraciones para disfrutar al máximo del juego.



MIZUKI-SAN, SUGIYAMA-SAN Y TAKAHASHI-SAN

El director del proyecto, uno de los productores y un diseñador respectivamente, nos hablan de su divertida creación.

SuperJuegos: ¿Ha resultado complicado crear un equilibrio entre un juego totalmente nuevo y un clásico digno de la saga?
Nintendo: Esta ha sido una de las tareas más complicadas que hemos llevado a cabo. Se han añadido extras para los aficionados a la saga y simplificado el desarrollo con respecto a otros títulos para hacerlo accesible a todo tipo de jugadores.
SJ: Aunque se han incluido modos multijugador por LAN y **GameCube** puede conectarse a **Internet**, ¿por qué no se ha creado un modo *multiplayer On-line*?.
N: Creemos que, teniendo como preferencia la jugabilidad, la infraestructura de redes actual no es lo suficientemente rápida como para ofrecer una experiencia satisfactoria a los jugadores.
SJ: ¿Existe algún elemento que no hayáis podido incluir en ***Double Dash!!*** y que realmente queríais introducir?.
N: Después de trabajar en la creación de la versión de *Mario Kart* para **Nintendo 64** había muchas cosas que no pudimos incluir y que nos hubiera gustado. Ahora, con ***Double Dash!!*** creemos que hemos incluido todo lo que queríamos.
SJ: ¿Habéis pensado ya en una secuela para el juego? ¿Será para **GameCube**?
N: Después de todo el trabajo para sacar adelante un proyecto como ***Double Dash!!*** el equipo necesita descansar; después, ya pensaremos en una secuela.

Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-8
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

3+



GRÁFICOS 9,3
El colorista entorno que ha caracterizado siempre a los títulos protagonizados por Mario se da cita en Double Dash!!, aunque sin restarle ni un ápice de detalle visual y con un frame rate altísimo y estable.

MÚSICA / FX 9,2
Las simpáticas melodías del título de Nintendo resultan similares a las de anteriores entregas y, como éstas, se nos clavarán en la memoria hasta el punto de no poder dejar de tararearlas ni un solo minuto.

JUGABILIDAD 9,4
El secreto de su adictiva jugabilidad se esconde en su simple control y en su sencilla mecánica. Existen títulos de conducción más reales y más largos, pero ninguno tan divertido y sencillo como éste.

DURACIÓN 9,4
Junto a los tres diferentes circuitos y tres niveles de dificultad, se encuentra un magnífico modo para varios jugadores a través de LAN y split-screen, que nos enganchará sin remedio durante meses.

NINTENDO GAMECUBE

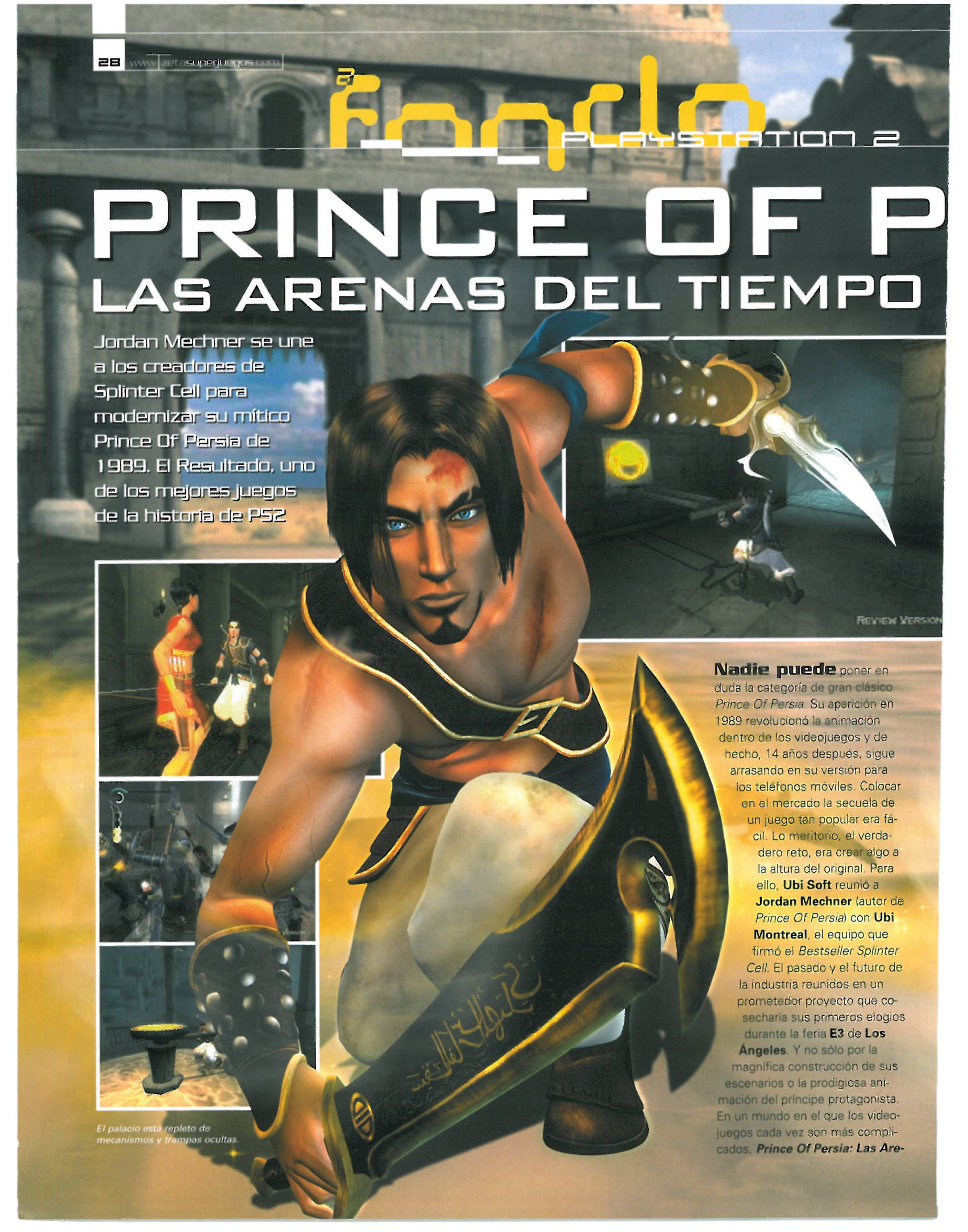


GLOBAL 9,4


Platinum.
Reservado para los mejores.
Son los grandes éxitos de PlayStation.
Son Platinum. Y son los mejores.
PLATINUM
SERIES
¿quién se apunta?
PlayStation®2
Esto es Fútbol 2003
GT3 Gran Turismo
Final Fantasy X
The Getaway
Kingdom Hearts
Tekken 4
Platinum
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.

a fondo PLAYSTATION 2

PRINCE OF P
LAS ARENAS DEL TIEMPO



Jordan Mechner se une a los creadores de Splinter Cell para modernizar su mítico Prince Of Persia de 1989. El Resultado, uno de los mejores juegos de la historia de PS2

El palacio está repleto de mecanismos y trampas ocultas.

Nadie puede poner en duda la categoría de gran clásico *Prince Of Persia*. Su aparición en 1989 revolucionó la animación dentro de los videojuegos y de hecho, 14 años después, sigue arrasando en su versión para los teléfonos móviles. Colocar en el mercado la secuela de un juego tan popular era fácil. Lo meritorio, el verdadero reto, era crear algo a la altura del original. Para ello, **Ubi Soft** reunió a **Jordan Mechner** (autor de *Prince Of Persia*) con **Ubi Montreal**, el equipo que firmó el *Bestseller Splinter Cell*. El pasado y el futuro de la industria reunidos en un prometedor proyecto que cosecharía sus primeros elogios durante la feria **E3** de **Los Ángeles**. Y no sólo por la magnífica construcción de sus escenarios o la prodigiosa animación del príncipe protagonista. En un mundo en el que los videojuegos cada vez son más complicados, ***Prince Of Persia: Las Are-***

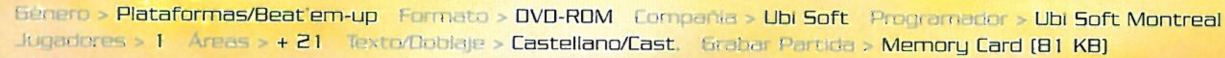
ERSIA

LA DAGA
Con ella podrás destruir a los demonios y retroceder en el tiempo. ¿Te has caído? Rebobina la acción y listo

16 RECUPERACIONES CREAN UN PRIMER DEPÓSITO DE PODER.

nas Del Tiempo exige al jugador manejar sólo tres botones. Únicamente tres para desarrollar las mil acrobacias y cabriolas de las que es capaz de desarrollar este príncipe, heredero de **Douglas Fairbanks**. Pocas veces se han podido ver y disfrutar en un videojuego que aunara tan magníficamente calidad visual con jugabilidad. ***Las Arenas Del Tiempo*** es una genuina obra maestra, uno de esos contados juegos que inevitablemente quedarán asociados a la historia de **PS2**. NEMESIS

Según ha confirmado Ubi Soft España, el juego incluirá como extra los dos primeros Prince Of Persia.



Género > Plataformas/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal
Jugadores > 1 Áreas > + 21 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (81 KB)

GRÁFICOS 9,4
Como el original de 1989, la principal virtud (que no la única) de este nuevo Prince Of Persia es la fantástica animación del protagonista. El diseño y tamaño de los escenarios son igual de impresionantes.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora, compuesta por Stuart Chatwood del grupo Tea Party, contiene genuinos instrumentos de oriente medio, además de guitarras eléctricas. El doblaje al castellano es excelente.

JUGABILIDAD 9,6
Con sólo tres botones saltarás, combatirás, andarás por las paredes... Ejecutarás mil acciones diferentes de la forma más sencilla que puedas imaginar. Y la idea de rebobinar la acción es fantástica.

DURACIÓN 9,3
Pese a que parece relativamente fácil avanzar por el palacio, su enorme extensión (más de 28 áreas) asegura una enorme vida al juego. Además, incluye los dos primeros Prince Of Persia, en forma de extra.

12+



a fondo XBOX

Los creadores de Splinter Cell superan su obra maestra con el mejor FPS jamás creado para la potente Xbox

RAINBOW SI



XBOX LIVE
Un total de 16 jugadores pueden enfrentarse en cinco diferentes modos de juego a través de **Internet** gracias al sistema **Xbox Live**

Rainbow Six 3 incluye la posibilidad de dar órdenes «Zulú». El equipo se prepara, pero no se lleva a cabo la orden hasta que no decimos «Zulú».





Los escenarios poseen una gran cantidad de elementos con los que interactuar, sobre todo en el de Alcatraz, donde encontrarás más de una zona totalmente destructible.

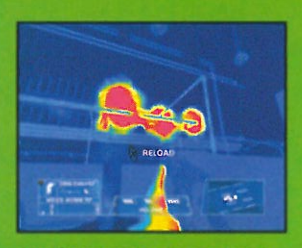


Casi junto a *SWAT*, creado por **Argonaut**, **Ubi Montreal** nos ofrece una nueva forma de entender los *FPS* por equipos, con un planteamiento sencillo (que no tiene nada que ver con la inacabable planificación de las misiones en **PC**) y un desarrollo de lo más intuitivo. Nuestro personaje, **Ding Chavez**, se encuentra al frente de un equipo *SWAT* compuesto por tres miembros más que podremos dirigir en cualquier momento a través de un sencillo sistema de órdenes; dejando pulsado el botón A, dependiendo del lugar donde apuntemos con el arma, se dispondrá de un completo abanico de órdenes para nuestros compañeros. Si eres poseedor del micrófono y el auricular que viene en el *pack* **Xbox Live**, podrás dar todo tipo de órdenes de viva voz, desde pedir a los compañeros que desactiven una bomba, hasta ordenarles abrir una puerta, lanzar una granada y despejar la zona a tiro limpio. El uso del *kit* de **Xbox Live** no se queda en los comandos de voz, ya que permite jugar *On-line* junto a un máximo de 15 jugadores, en dos modos cooperativos y otros tres más en *Deathmatch*. Técnicamente, ***Rainbow Six 3*** es uno de los títulos mejor programados de cuantos hemos visto en *Xbox*; su *engine* 3D presenta unos escenarios gigantescos, repletos de detalle y que se moverán bajo nuestros pies (virtuales) a una velocidad superior a los 40 *fps*. **Ubi Montreal** ha incluido en el título todos los avances gráficos que hemos visto últimamente en **Xbox**: sombras dinámicas de alta calidad, visión nocturna y termal, físicas «ragdoll», efectos de iluminación y destellos, etc. **DOC**

X 3



MENÚ DE ÓRDENES
Además de dar las órdenes a través del micro de **Xbox Live**, podrás hacerlo a través de este útil e intuitivo menú.



VISIÓN TERMAL Y NOCTURNA
Los grafistas de **Ubi Montreal** han conseguido unos niveles de realismo impresionantes con estos efectos gráficos.



ILUMINACIÓN Y SOMBRAS
Los efectos de iluminación y destellos, y las sombras volumétricas otorgan a ***RS3*** un realismo pocas veces alcanzado.



Los efectos de destellos e iluminación superan al del mismísimo Splinter Cell. Además, el motor de RS3 es mucho más suave.

Género > FPS Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Montreal Jugadores > 1-16
Escenarios > 14 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,4
Ubi ha conseguido explotar al máximo el hardware de Xbox con un engine 3D que muestra un alto frame rate, sombras volumétricas dinámicas, físicas «ragdoll», iluminación y destellos...

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora del juego queda relegada a un segundo plano por las voces de nuestros compañeros, dobladas al castellano. La posibilidad de dar órdenes a través del micro de Xbox Live es genial.

JUGABILIDAD 9,2
Rainbow Six 3 une el profundo desarrollo de la saga a un control muy sencillo e intuitivo. La posibilidad de dirigir a nuestros compañeros con la voz le añade un nuevo nivel de interacción al juego.

DURACIÓN 9,3
Junto al completísimo modo Historia de Rainbow Six 3, compuesto por cuatro grandes zonas, podremos combatir junto o contra un máximo de 15 jugadores a través de Xbox Live o de red local (LAN).



a fondo GAMECUBE



MARIO PARTY 5

Una auténtica fiesta multijugador

Casi un año después de la última entrega, el rey los «Party Game» regresa a **GameCube** con nuevos elementos en su desarrollo y una ingente cantidad de nuevos minijuegos. Un total de cuatro jugadores podrán participar en esta versión informatizada de un divertido juego de mesa, en el que el objetivo será recoger más monedas y estrellas que nuestros oponentes. Cada partida está dividida en diferentes rondas en las que tendrás que tirar el dado, utilizar una cápsula que puede ofrecer mejoras (como cambiar la situación que ocupamos por la de un contrario o robarle monedas o estrellas) y avanzar en la dirección elegida. Al término de cada ronda y, dependiendo de la posición de los jugadores, estos se enfrentarán entre todos o por grupos en un divertido minijuego que será seleccionado aleatoriamente. Lo mejor de ***Mario Party 5*** son, sin duda alguna, sus divertidísimos minijuegos entre los que se encuentran versiones «reducidas» de clásicos como *Wave Race* y rarezas como el juego en el que nuestro objetivo consistirá en recoger un mayor número de bolas de helado que caen del cielo en un mismo cucurucho. Técnicamente correcto y mejor que la anterior entrega, el título creado por **Hudson** cumple su objetivo sobradamente: entretiene durante horas a varios jugadores. DOC

Traza bien tus estrategias de juego en el panel principal.

Bonus

VOLLEY PLAYA
Elige bien a tu compañero y machaca al contrario.

HOCKEY HIELO
Hasta cuatro jugadores podrán batirse en un trepidante partido de *hockey* sobre hielo.

¡FIESTA! Podrás disfrutar el juego tú sólo, pero es recomendable jugar junto a tres amigos

//El original Party Game//

Al comienzo de los más de sesenta minijuegos disponibles nos ofrecerán un completo Tutorial.

Un minijuego inspirado en los clásicos (Donkey Kong 2).

Género > Party Game Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Hudson Jugadores > 1-4
Minijuegos > +60 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (5 Bloques)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	8,8	8,8	9,0
El principal objetivo del juego es divertir y, a primera vista, Mario Party 5 deja patente que su apartado gráfico no es de los mejores de GameCube, aunque carece de fallos como las ralentizaciones.	Su banda sonora es divertida y está bien compuesta, pero teniendo en cuenta que cada una de las partidas se alarga cerca de 30 minutos, casi todas las melodías se vuelven inevitablemente repetitivas.	Las escenas de tablero no dan para mucho en lo que a jugabilidad respecta, pero la posibilidad de jugar a más de 60 diferentes minijuegos, junto a otras tres personas, es de lo más divertido y adictivo.	Aunque jugar contra la CPU resulta bastante aburrido, en compañía de otra persona, incluso de dos o tres más, Mario Party 5 se convierte en el juego más longevo y divertido del catálogo de GameCube.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 8,8

Ahórrate más de 100€ al comprar un Pack Xbox Classics.



+








Y todo por sólo 229,99€*






it's good to play together

*Precio de venta recommendado.

www.xbox.com

a fondo GAMECUBE

STAR WARS
REBEL STRIKE



VÍDEOS DE STAR WARS
Rebel Strike es el primer videojuego de *SW* en ofrecer secuencias extraídas de la trilogía

Nadie hasta la fecha había reproducido con tanto realismo la célebre persecución en jet-moto de El Retorno Del Jedi.

La tercera entrega de Rogue Squadron hace trizas el listón gráfico alcanzado por su predecesor, el gran Rogue Leader

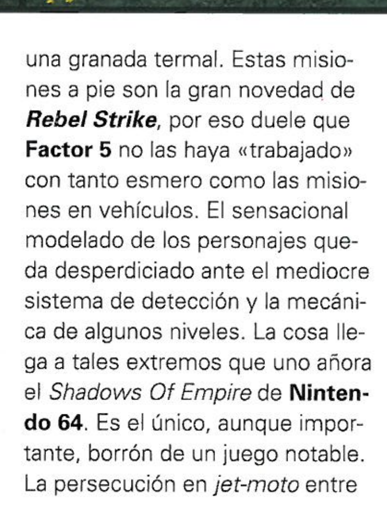
Expertos en extraer oro puro del *hardware* de **Nintendo**, los alemanes **Factor 5** retoman una vez más la saga *Star Wars* para componer una nueva y fastuosa entrega de la saga *Rogue Squadron*. Rozando lo milagroso, **Julian Eggebrecht** y su equipo han logrado condensar en un solo Mini DVD-ROM 18 espectaculares fases, vídeos con calidad DivX de la trilogía *Star Wars*, las dos inolvidables recreativas de 1983/84 y de propina ¡el *Rogue Leader* entero para disfrutar en modo cooperativo!. A diferencia de sus antecesores, ***Rebel Strike*** intercala misiones a pie además de los ya clásicos combates espaciales. Al jugador no sólo se le ofrece la ocasión de pilotar los clásicos *X-Wing*, *Y-Wing* o el *Halcón Milenario*. También puede participar, disfrazado de *Stormtrooper*, en el rescate de la princesa **Leia** del interior de la Estrella de la Muerte o destruir un *AT-AT* al estilo **Skywalker**, utilizando tan sólo un sable láser y



MOMENTOS CLÁSICOS Participa en el rescate de **Leia** o enfréntate a los sicarios de *Jabba the Hut* sobre las fauces del *Sarlacc*.



Como en el Imperio Contraataca, podrás utilizar el sable láser y una granada termal para destruir los AT-AT imperiales.





COIN-OPS CLÁSICAS
Disfruta de las dos míticas recreativas vectoriales de *SW*, creadas por **Atari** en 1983 y 1984.



VIVA LA MÚSICA DISCO
Verás al reparto de *SW* bailando con la célebre versión disco del tema de **John Williams**.



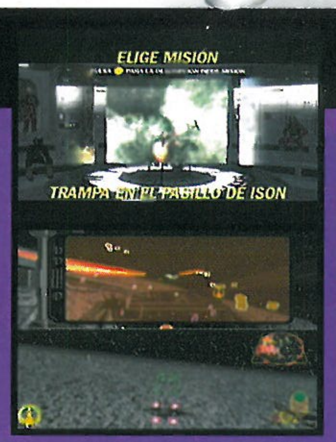
MAKING OF
Al igual que hicieran con *Rogue Leader*, **Factor 5** ha incluido un vídeo con el *Making Of* del juego.



una granada termal. Estas misiones a pie son la gran novedad de ***Rebel Strike***, por eso duele que **Factor 5** no las haya «trabajado» con tanto esmero como las misiones en vehículos. El sensacional modelado de los personajes queda desperdiciado ante el mediocre sistema de detección y la mecánica de algunos niveles. La cosa llega a tales extremos que uno añora el *Shadows Of Empire* de **Nintendo 64**. Es el único, aunque importante, borrón de un juego notable. La persecución en *jet-moto* entre los árboles de *Endor* o la batalla de *Hoth* son la prueba fehaciente de que *GameCube* es una consola infrautilizada por la mayoría de desarrolladores. Por suerte, aún podemos contar con **Factor 5**. Merecen un tirón de orejas por las fases a pie, pero el resto de ***Rebel Strike*** es sencillamente soberbio. Y atentos, porque circulan rumores que apuntan a una recopilación de toda la saga *Rogue Squadron* para finales de 2004 ¡en **Xbox**!. ¿Verdad? ¿Mentira? Pronto lo sabremos... **NEMESIS**

¡Y SW Rogue Leader de regalo!

En lo que podría calificarse quizá como el mejor extra de la historia de **GameCube**, **Factor 5** ha incluido en ***Rebel Strike*** el *Rogue Leader* íntegro, para ser jugado en modo cooperativo con un segundo jugador. Y aún más sorprendente es comprobar que no han sacrificado ni un sólo polígono del original.



Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Factor 5 Jugadores > 1-2 Misiones > 18 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (5 Bloques)

12+



GRÁFICOS 9,4
Si te sorprendieron los gráficos de Rogue Leader, espera a ver en acción a Rebel Strike. La persecución en jet-moto, la animación de los AT-ST y AT-AT... Todo el juego es increíble. Lástima de las fases a pie.

MÚSICA / FX 9,3
A diferencia de Rogue Leader, esta vez no se han incorporado voces en castellano (quizá por el problema añadido de doblar las secuencias originales de la trilogía). La música, como siempre, genial.

JUGABILIDAD 9,0
El funesto control en las fases a pie echa por tierra parte del buen crédito cosechado con las misiones a bordo de vehículos. Por suerte, estas son mayoría. La recreativa clásica de SW es un verdadero vicio.

DURACIÓN 9,3
Pocas veces obtendrás tanto por tu dinero: 18 misiones, dos recreativas míticas, un documental y el Rogue Leader entero para jugar con un amigo. Y eso por no hablar de las naves secretas...



GLOBAL 9,2

a fondo PLAYSTATION 2

M. DRAGÓN
El nuevo modo Historia se desarrolla en diferentes tableros

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2



Boo, el gran ausente del primer Budokai, es el plato fuerte de esta secuela.

Mejores gráficos, mecánica plomiza...

Hace aproximadamente un año, se nos brindó la oportunidad de disfrutar del mejor videojuego jamás creado sobre *Dragon Ball*, un sensacional *beat'em-up* que recreaba con notable fidelidad el universo creado por **Akira Toriyama**. Esta secuela supera al original en el apartado gráfico (diseño más estilizado, *cell-shading*) para ofrecer llaves y especiales aún más espectaculares, pero falla estrepitosamente con la novedosa y muy aburrida mecánica de tablero del modo Historia. La ilusión inicial se desvanece para dejar paso a una monótona sucesión de combates frente a **Cell** y **Freezer**, una y otra vez resucitados por **Boo**. Todo un desastre, minimizado al menos por el gran número de luchadores y el siempre divertido duelo contra otro jugador. **NEMESIS**

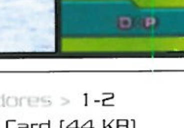


Especiales

Están todos, desde el célebre *Kamehameha* hasta el variado catálogo de especiales del demonio **Boo**.



¿Os suena este escenario? ¡Es la torre del ejército del Lazo Rojo!





Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Dimps Jugadores > 1-2
Luchadores > 34 Capítulos > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (44 KB)

12+

GRÁFICOS 9,0
El estilizado diseño de personajes y el preciso toque de cell-shading acercan a Bukodai 2 al look del manga de Toriyama pero, ¿por qué no han incluido intros tras los combates, como en el primer Budokai?

MÚSICA / FX 8,0
Esta vez los puristas se van a quedar con las ganas. Las voces en japonés han dado paso al inglés, acompañado de subtítulos en inglés. Los gritos durante el combate ayudan a ambientar la acción.

JUGABILIDAD 7,8
Los nuevos especiales no son difíciles de ejecutar. El problema es que la CPU se empeña en recurrir a una machacona combinación de patadas y puños que hace inútil cualquier intento de realizar especiales.

DURACIÓN 9,2
Para poder conseguir el ejército de personajes, escenarios, trajes y hasta entrenamientos extras que ofrece Budokai 2 tendrás que gastar horas, días y semanas de juego en los torneos y el modo Dragón.



B.S.O. con
Annie Lennox

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

EL VIAJE LLEGA A SU FIN

NEW LINE CINEMA

www.elsenordelosanillos.aurum.es

www.aurum.es

AURUM

ESTRENO 17 DICIEMBRE

CON LA COLABORACIÓN DE:





PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Siente la velocidad y el espectáculo del universo Tuning con el mejor título de conducción de la temporada

La cada vez más presente moda de modificar vehículos, *Tuning*, empieza a traer juegos como esta última parte de los clásicos *arcades* de conducción *Need For Speed*, bajo el distintivo ***Underground*** y dedicada por completo a este mundo. El jugador atravesará las ciudades bajo el amparo de la noche con una de las máquinas disponibles en el juego para demostrar quién es el más rápido en esta increíble entrega llena de calidad audiovisual, con grandes posibilidades de combinación y repleta de sensaciones que cautivarán desde el primer momento. Aparte de los modos típicos de cualquier juego de conducción se halla el que da nombre al juego, muy similar a *GT*, en el que habrá que comenzar con un coche de serie que se podrá modificar o cambiar a medida que ganemos en las 113 carreras que completan este modo. Cabe destacar los tipos de carrera de derrape en el que el usuario deberá hacer trompos continuamente y sumar puntos

Carrera Drag

Este impresionante tipo de carreras trae un nuevo concepto que casi prescinde del volante para centrarse en el cambio manual, rango óptimo de vueltas y el nitro.

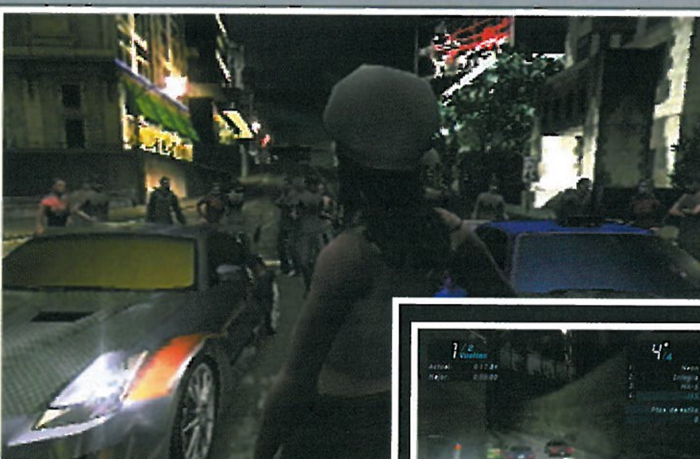
MODO ON-LINE EXCLUSIVO PARA PS2

Otro de los puntos fuertes es la posibilidad de conectarse cuatro jugadores *On-line* a través de banda ancha conservando todas las combinaciones disponibles en esta espectacular visión del mundo del *Tuning*





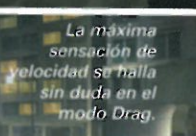




Modificaciones

Podrás transformar por completo el aspecto visual de cada vehículo con un amplio abanico de posibilidades que irás consiguiendo.

Los potentes sonidos del motor se transformarán a medida que sean modificados.





según el tiempo que esté deslizándose y dependiendo del ángulo del vehículo; y el *Drag*, el cual propone una carrera por la aceleración y la velocidad máxima. Durante la progresión del juego se conseguirán nuevos modelos reales de coche, dotados con un buen modelado, hasta completar los 20 del juego repartidos por marcas como *Hyundai*, *Ford*, *Mazda* o *Nissan* entre otras. También el jugador recibirá una extensa cantidad de partes visuales modificables de ***Need For Speed Underground*** eligiendo entre carrocería, llantas, accesorios, pintura, pegatinas y vinilos, y cada una de ellas dividida a su vez en más subapartados multiplicando generosamente las posibilidades de combinación y creación. Por supuesto, se podrá incrementar el rendimiento de la parte mecánica añadiendo *kits* reales con diferentes prestaciones (urbano, profesional y máximo rendimiento) sobre las principales partes del motor del vehículo en cuestión. **JASÓN**



La máxima sensación de velocidad se halla sin duda en el modo Drag.



LAS REVISTAS
Serás premiado con la foto de tu máquina en las más importantes revistas del sector.



LA HISTORIA
Una pequeña trama con FMV envolverá esta adrenalínica aventura nocturna del motor.



AYUDAS
En cada pantalla de carga de ***NFS Underground*** aparecen consejos que te ayudarán a progresar.



LAS LLANTAS
Cambia el tamaño de las pulgadas eligiendo entre las marcas más relevantes del mercado.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Programador > EA Black Box Jugadores > 1-4 (On-line)
Niveles de Dificultad > 3 Tipos de Carrera > 6 Vehículos > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. (sólo PS2) Grabar Partida > Según Consola

3+














	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,3	9,0	9,1	9,0	9,1
Xbox	9,5	9,0	9,1	9,0	9,2
PS2	9,4	9,3	9,2	9,3	9,3

GRÁFICOS: Buen modelado y dinámica de los vehículos rodeados de complejos escenarios y excelentes efectos visuales y todo con un frame rate constante donde destaca la mayor potencia gráfica de Xbox.

MÚSICA / FX: Los potentes efectos de sonido con gruesos y perfectamente diferenciados sonidos de motor. Banda sonora mitad acústica mitad electrónica de variados estilos. Xbox y GC cuentan con doblaje y textos en inglés.

JUGABILIDAD: El rápido manejo del coche en sus diferentes tipos de carrera repartidos por tres niveles de dificultad y todas las recompensas harán que no pares. Los tres tipos de mandos ofrecen un buen control.

DURACIÓN: Las 113 pruebas del modo Underground junto a todas las posibilidades de modificación y el modo On-line (sólo en PS2), entre otras, anuncian muchas horas de juego para completarlo al 100%.

MEJOR VERSIÓN



Destacan la mayor calidad en los gráficos de Xbox y la posibilidad On-line de PlayStation 2.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGON

Revolution Software se apunta a la moda de las trilogías con su saga más famosa

La mejor saga de aventuras para **PSone** llega por fin a **PS2** y **Xbox**. En esta tercera entrega **Revolution Software** intenta renovar el género. Primero, utilizando una original interfaz que simula en pantalla los cuatro botones del mando, adaptando el juego de una forma casi perfecta para consola. En segundo lugar, ha combinado ciertos elementos del género de acción con los típicos de la aventura, aunque el grado de automatismo con el que el jugador controla este tipo de acciones (exceptuando cuando ha de infiltrarse sigilosamente) confieren al juego la categoría de «aventura» más que la de acción. Por otro lado, el misterio continúa presente como había ocurrido hasta la fecha en títulos anteriores salpicado con pequeñas dosis del peculiar humor de los protagonistas. R. DREAMER

MISTERIOS reales como el manuscrito de **Voynich** aparecen en esta entrega de *B.S.*

El misterio está servido en el guión de la última entrega de Broken Sword.

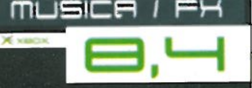
Además de resolver puzzles hay que usar técnicas de infiltración.

De viaje
El Congo, **Glastonbury**, **París** o **Praga** son algunos de los lugares que visitarán **Nico Collard** y **George Stobbart**.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Revolution Software Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Personajes > 2 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	8,4	8,5	8,0	8,4
PS2	8,7	8,4	8,5	8,0	8,4



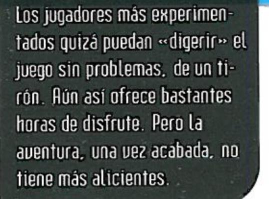





Gráficos: Técnicamente es brillante, aunque a nivel de diseño se echa en falta más riqueza en el grado de detalle. Algunos escenarios pueden llegar a cansar si nos quedamos atascados mucho tiempo en ellos.

Música / FX: Por encima de todo, siendo una aventura, hay que agradecer que el juego esté doblado al castellano. La banda sonora cumple su cometido sin que sus melodías se instalen en la memoria sin darnos cuenta.

Jugabilidad: Un extraño intento de mezclar elementos clásicos de aventura con otros del género de acción. El resultado es «una aventura» sin paliativos con la esencia de los dos capítulos anteriores. Lástima de tiempos de carga.



Duración: Los jugadores más experimentados quizá puedan «digerir» el juego sin problemas, de un tirón. Aún así ofrece bastantes horas de disfrute. Pero la aventura, una vez acabada, no tiene más alicientes.

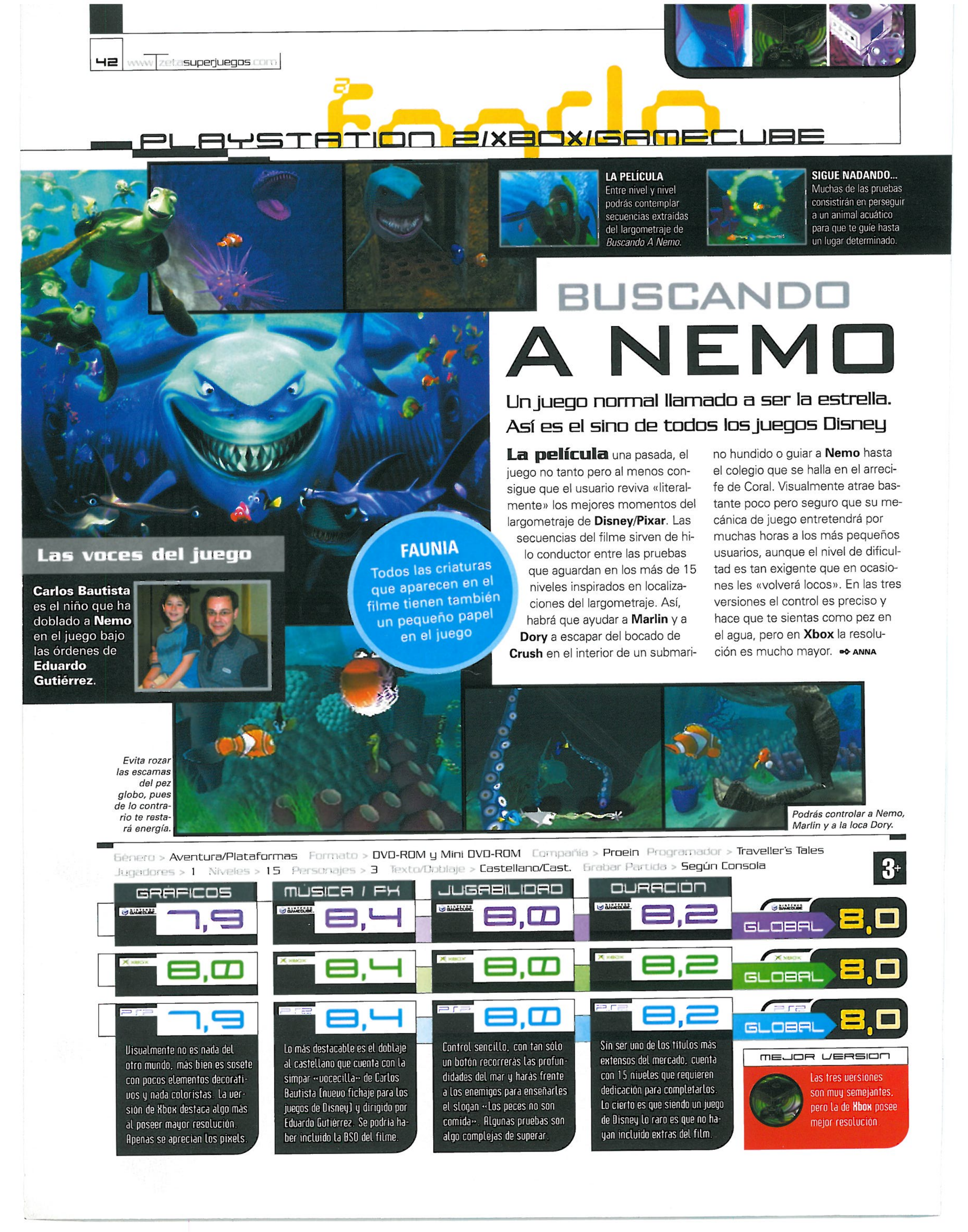
MEJOR VERSION



Como casi siempre, **Xbox** sale ganando en el apartado gráfico, aunque no por mucha diferencia.

a fondo

PLAYSTATION 2/XBOX/GAMECUBE



LA PELÍCULA
Entre nivel y nivel podrás contemplar secuencias extraídas del largometraje de *Buscando A Nemo.*

SIGUE NADANDO...
Muchas de las pruebas consistirán en perseguir a un animal acuático para que te guíe hasta un lugar determinado.

BUSCANDO A NEMO

Un juego normal llamado a ser la estrella. Así es el sino de todos los juegos Disney

La película una pasada, el juego no tanto pero al menos consigue que el usuario reviva «literalmente» los mejores momentos del largometraje de **Disney/Pixar**. Las secuencias del filme sirven de hilo conductor entre las pruebas que aguardan en los más de 15 niveles inspirados en localizaciones del largometraje. Así, habrá que ayudar a **Marlin** y a **Dory** a escapar del bocado de **Crush** en el interior de un submarino hundido o guiar a **Nemo** hasta el colegio que se halla en el arrecife de Coral. Visualmente atrae bastante poco pero seguro que su mecánica de juego entretendrá por muchas horas a los más pequeños usuarios, aunque el nivel de dificultad es tan exigente que en ocasiones les «volverá locos». En las tres versiones el control es preciso y hace que te sientas como pez en el agua, pero en **Xbox** la resolución es mucho mayor. ANNA

FAUNIA
Todos las criaturas que aparecen en el filme tienen también un pequeño papel en el juego

Las voces del juego

Carlos Bautista es el niño que ha doblado a **Nemo** en el juego bajo las órdenes de **Eduardo Gutiérrez**.

Evita rozar las escamas del pez globo, pues de lo contrario te restará energía.

Podrás controlar a Nemo, Marlin y a la loca Dory.

Género > Aventura/Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Traveller's Tales
Jugadores > 1 Niveles > 15 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,9	8,4	8,0	8,2	8,0
Xbox	8,0	8,4	8,0	8,2	8,0
PS2	7,9	8,4	8,0	8,2	8,0

GRÁFICOS: Visualmente no es nada del otro mundo, más bien es sosete con pocos elementos decorativos y nada coloristas. La versión de Xbox destaca algo más al poseer mayor resolución. Apenas se aprecian los pixels.

MÚSICA / FX: Lo más destacable es el doblaje al castellano que cuenta con la simpar «vocecilla» de Carlos Bautista (nuevo fichaje para los juegos de Disney) y dirigido por Eduardo Gutiérrez. Se podría haber incluido la BSO del filme.

JUGABILIDAD: Control sencillo, con tan sólo un botón recorrerás las profundidades del mar y harás frente a los enemigos para enseñarles el slogan «Los peces no son comida». Algunas pruebas son algo complejas de superar.

DURACIÓN: Sin ser uno de los títulos más extensos del mercado, cuenta con 15 niveles que requieren dedicación para completarlos. Lo cierto es que siendo un juego de Disney lo raro es que no hayan incluido extras del film.

MEJOR VERSIÓN
Las tres versiones son muy semejantes, pero la de **Xbox** posee mejor resolución.

EN LA GUERRA QUE CAMBIÓ EL MUNDO...

NADIE LUCHÓ EN SOLITARIO

TORNEO LOCAL CALL OF DUTY™ EN MODO DEATHMATCH

DEL 1 AL 15 DE NOVIEMBRE

PREMIO PARA EL GANADOR POR SALA



Sorteo entre los GANADORES



Creative® Inspire™ GD580

Una nueva dimensión en sonido envolvente para consolas de juegos y reproductores DVD.



ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20, Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

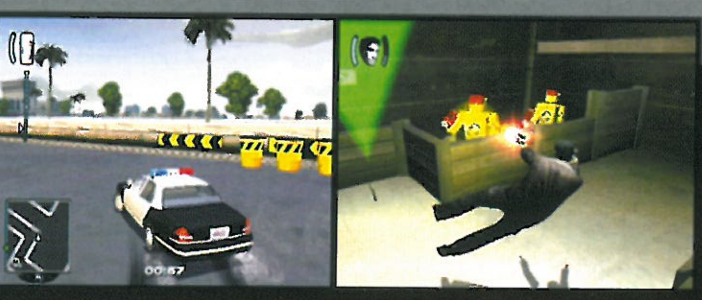
TRUE CRIME STREETS OF L.A.

Luxoflux toma el relevo de Rockstar y su Vice City para ofrecer el juego más real y espectacular del género

LEY Y ORDEN
Entre las misiones del juego se podrán resolver pequeños casos por las calles de **Los Ángeles**

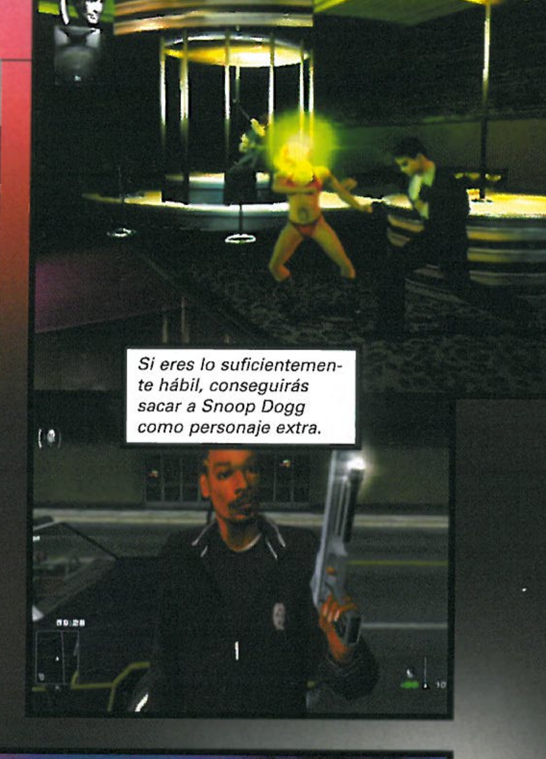
Desde la aparición de *GTA III* y *Vice City*, muchos han sido los títulos que han querido acercarse a su estilo visual y jugable, y pocos los que lo han conseguido. **Luxoflux** ha ido más allá y no sólo ha creado un título original en su género, además ha superado en muchos aspectos a la magistral obra de **Rockstar**. ***True Crime: Streets Of L.A.*** ofrece al jugador todo lo que a *Vice City* le «faltaba» pues aborda el género desde un punto de vista más detallista y profundo. En la piel de **Nick Kang**, agente de homicidios expulsado y readmitido de nuevo en el cuerpo, tendrás que luchar contra el crimen y completar todas las misiones a través de las 240 millas cuadradas que componen el mapeado, creado a partir de fotografías de la ciudad de **Los Ángeles** tomadas por satélite. La aventura se divide en varias misiones de diversos tipos: de conducción, de sigilo, de lucha y *shoot'em-up*. Cada uno de los estilos de misiones ha sido creado cuidando cada uno de los deta-



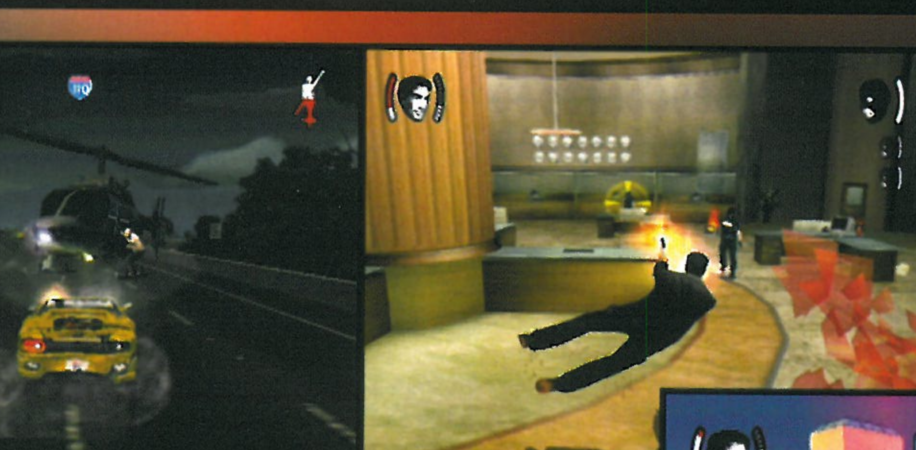


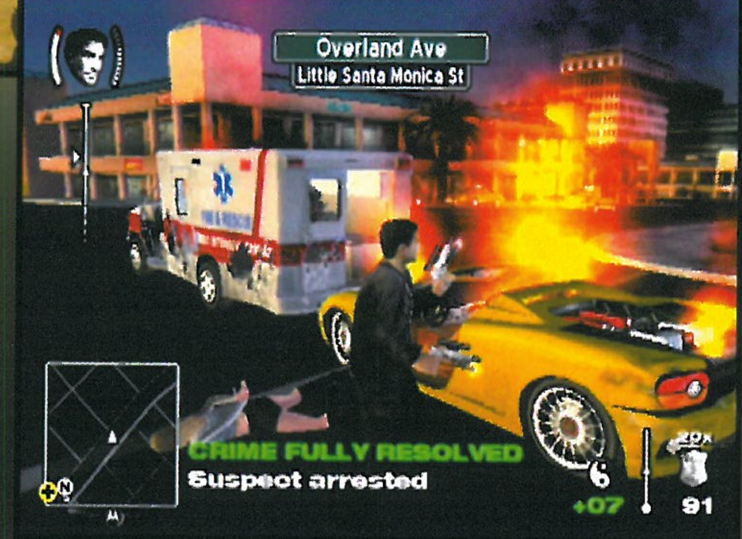
Entrénate

A lo largo del mapeado encontrarás lugares donde entrenar y aumentar las aptitudes. También podrás aprender nuevos *combos* y llaves, adquirir vehículos y habilidades al volante y mejorar la puntería y las armas.



Si eres lo suficientemente hábil, conseguirás sacar a Snoop Dogg como personaje extra.





//El engine 3D de True Crime supera al de Vice City//

lles y dotando al juego de un control y una sensación de solidez que ningún otro juego de sus características había ofrecido nunca. Durante los niveles de conducción se podrá coger cualquier coche del escenario, durante las luchas serás capaz de realizar todo tipo de *combos* y llaves, y en los escenarios en los que lo principal es el uso de armas se podrán realizar saltos *Bullet Time* e incluso usar a los enemigos como escudos humanos. Entre las tres versiones analizadas, la de **PlayStation 2** supera con creces a las otras dos, sorprendentemente, con un *engine* gráfico más suave y detallado, y con un control adaptado a las posibilidades del *DualShock 2* de **Sony**. ➜ DOC



Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Capítulos > 12 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+







	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	9,2	9,3	9,1	9,3
Xbox	9,2	9,2	9,3	9,1	9,3
PS2	9,4	9,2	9,4	9,1	9,4

Gráficos: Misteriosamente, la versión PS2 del juego presenta un motor 3D más pulido, más suave y con mejores texturas. Luxoflux ha puesto el hardware de la consola de Sony a un límite visto en muy pocos títulos.

Música / FX: Las voces, en inglés, han sido dobladas por actores famosos como Christopher Walken y Gary Oldman. La banda sonora, puramente «hip-hopera», está compuesta por grupos como Snoop Doggy Dogg.

Jugabilidad: Cada uno de los diferentes perfiles de juego que presenta True Crime en sus distintas misiones tiene las posibilidades explotadas al máximo. Se podría decir que en su interior se esconden varios minijuegos.

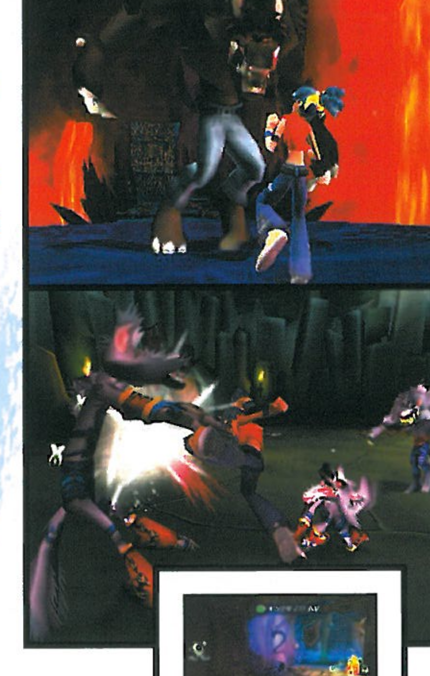
Duración: Sus 12 capítulos, entre ellos algunos alternativos, no hacen el juego tan largo como Vice City, pero se queda cerca. Los extras como los Dojos y el personaje de Snoop Dogg dan mucha vida a True Crime.

MEJOR VERSIÓN



Sorprendentemente, la versión **PS2** hace gala de un control más intuitivo y un mejor *engine* 3D.

KYA DARK LINEAGE



Desafía las fuerzas del viento y sumérgete en este apasionante plataformas

Inducidos por un oculto poder hasta las tierras de una extraña raza llamada *Nativs*, **Kya** tendrá que encontrar el camino de regreso a casa y liberar a su hermano de la malicia opresora del ejército *Brazul*. Para ello, **Kya** será dotada de ciertos poderes que le permitirán controlar las fuerzas del viento con el fin de avanzar con facilidad por los 9 mundos que componen la aventura. Asimismo, tendrá que conseguir o comprar en las tiendas de la aldea armas o nuevos brazaletes que le otorgarán nuevos movimientos de lucha (como estar en guardia o asaltar por sorpresa al enemigo). Un sinfín de objetivos que sumergirán al jugador en más de 30 desafíos diferentes, en los que además se hallan minijuegos y un Zoo muy particular donde domar animales salvajes. Un plataformas bien hecho, muy entretenido por su gran variedad de estilos de juego y muy vistoso gracias a sus coloridos gráficos. Una buena alternativa sin demasiadas pretensiones. ➪ ANNA

Los portales

Al ir uniendo las 7 partes del medallón que te conducirán a Casa, la Tierra, activarás un total de 9 portales donde te esperan infinidad de pruebas que superar, como exorcizar *Wolfens*, superar carreras, etc.

EXORCIZAR
Libera las almas de los *Wolfens* para que vuelvan a ser nobles *Nativs*.



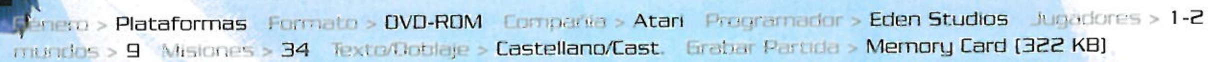
DE COMPRAS
Según vayas exorcizando *Wolfens*, estos irán abriendo tiendas en la aldea dode comprar armas, brazaletes...



Por 50 Nooties comprarás una tabla mágica para deslizarte por bellos parajes.

Una de las armas que dispondrás será un Boomerang.

Necesitarás el reclamo Jamgut para dominar a este animal.



Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Eden Studios Jugadores > 1-2 mundos > 9 Misiones > 34 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (322 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	8,5	8,9	8,8
Aunque no es nada nuevo, los efectos de Bullet Time de los combates están muy bien recreados. Simpáticos diseños de personajes y escenarios coloristas. La sensación de controlar las fuerzas del viento es genial.	Las melodías que acompañan la aventura no sorprenden lo suficiente, pero el doblaje al castellano es de los mejores al incluir infinidad de registros de voz.	Incluye diferentes estilos de juego (lucha, minijuegos, carreras...) con una dificultad progresiva apta para todos los públicos. Control preciso y muy sencillo.	No son de los plataformas de mayor duración existentes actualmente, pero ofrece una oferta bastante atractiva con objetivos a cumplir, minijuegos, 9 mundos, infinidad de Wolfens que derrotar...



a fondo PLAYSTATION 2

GHOSTHUNT

Los estudios de programación europeos de Sony C.E. siguen en plena forma, y buena muestra de ello es este título



Parece que tras el modesto éxito conseguido con su anterior producción, *Primal*, los programadores de **Cambridge Studios** se quedaron con ganas de profundizar en el ambiente oscuro y los personajes tenebrosos. Y para ello, nada mejor que la historia de un cazador de fantasmas. Sin embargo, no esperéis el ambiente opresivo y el terror psicológico de *Silent Hill*. Si la producción de **Konami** puede compararse a películas como *La Escalera De Jacob*, el nuevo título de **Sony** se asemejaría a *Los Cazafantasmas*. La historia arranca cuando **Lazarus Jones**, policía de homicidios de **De-**



ER

ESCENARIOS
De un instituto abandonado a un pantano de **Louisiana**, pasando por un barco hundido





La fortaleza medieval de Hawksmore es uno de los últimos escenarios que visitarás en el juego.

troit, libera por accidente a un grupo de fantasmas durante la visita a un instituto abandonado que fue escenario de una escalofriante serie de asesinatos años atrás. Los espectros en cuestión se esparcirán por varios escenarios y uno en cuestión, llamado **Hawksmoor**, rapta a la compañera de **Jones**. Para compensar su torpeza deberá recorrer estos desolados lugares unidos por portales dimensionales mientras da buena cuenta de los fantasmas. El sistema de juego sigue las pautas de *Primal*; es decir, aventura en tercera persona con exploración (aunque poca interacción) en limitados entornos y grandes dosis de acción. Para atrapar a los entes del Más Allá con los ingenios de un extraño profesor **Lazarus** deberás debilitarlos antes con las armas que dispone, siendo estos combates en algunos casos bastante frustrantes por su dificultad, algo que se empeora si tenemos en cuenta que, a diferencia de *Primal*, ***Ghosthunter*** no nos dejará salvar en cualquier momento. Donde sí brilla a gran altura el juego es en todo lo referente al apartado gráfico y en ambientaciones. Tanto el diseño de los personajes (en especial el del protagonista) como el de los fantasmas (los soldados muertos de la IIGM, por ejemplo) está muy cuidado y los efectos de luces crean un ambiente muy peculiar. Unos meses más de trabajo le habrían venido bien. **DANI3PO**

El disco

Este extraño artefacto, inventado por el profesor que sirve de mentor a **Lazarus**, sirve para fijar a los fantasmas en nuestro mundo y así poder atraparlos. Se conoce como «lazo espectral» y es de lo más efectivo.





Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cambridge Estudios Jugadores > 1
Fases > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (418 KB)

18+

GRÁFICOS 9,5



Se ha pretendido crear una experiencia lo más cinematográfica posible, y os aseguro que lo han conseguido. El motor gráfico de Primal muestra su mejor cara en la recreación de los enemigos y personajes.

MÚSICA / FX 9,2



El perfecto doblaje al castellano (aunque su volumen está mal ajustado) es lo más destacable, junto con las inquietantes melodías que nos acompañan durante nuestro deambular por las fases.

JUGABILIDAD 8,8



La idea de incluir dos modos de control diferentes según la situación (explorar o combatir) no ha sido muy acertado, y desconcertará al jugador. Los combates son muy complicados.

DURACIÓN 9,1

Bastante mayor de lo que nos tienen acostumbrados las aventuras de este tipo, aunque también es cierto que durante algunas secciones la tensión y la diversión decae en comparación a otras.



PS2
GLOBAL 9,1

a fondo PLAYSTATION 2

EYETOY GROOVE

Autén-tica explosión de color y torpeza.

Saldrás bailando en televisión...

En menos de seis meses, **London Studios** ha conseguido vender más de un millón de unidades de su original *EyeToy* y, tal y como anunciaron antes de su aparición, ya han puesto a la venta un nuevo título compatible con la cámara USB de **PS2**. El desarrollo de ***EyeToy Groove*** se centra en el primer nivel del título original, el de baile, y lo potencia con nuevos pasos y movimientos, seis paneles en los que colocar nuestras manos, efectos visuales de todo tipo y grabación de imágenes estáticas y vídeo durante la partida. Entre las melodías que se podrán bailar, el jugador tendrá que escoger entre temas de *Fatboy Slim*, **Madonna**, *Junkie XL*... DOC

Descansa

El área de descanso permite que el usuario baile sin necesidad de calcular su habilidad. También están disponibles diversos vídeos musicales.

¡BAILA! El sentido del ritmo y la agilidad serán la clave para completar los niveles del juego

R. Dreamer y el Conde Draco en pleno acto «sersual».

Si te concentras mucho, se te quedará esta cara.

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios Jugadores > 1-2
Canciones > 20 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (120 KB)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	9,4	8,9	8,7
Lo único destacable en este apartado son los efectos visuales aplicados a la imagen del jugador y la precisión con la que son detectados los movimientos. Es muy divertido ver las fotos y los vídeos grabados.	La banda sonora del título de London Studios ha sido compuesta por grupos tan significativos como Apollo 440, Fatboy Slim, Madonna, MisteeQ, Groove Armada y hasta Village People o Earth Wind And Fire.	La detección de los movimientos es muy precisa, aunque el jugador se tendrá que acostumbrar a agitar los brazos con «algo» de exactitud. El modo para dos jugadores es de lo más divertido.	Completar cada una de las 20 canciones en los cuatro niveles de dificultad llevará mucho tiempo. Cansados del modo principal y del multijugador, el usuario tiene la opción de relajarse en el Área de Descanso.



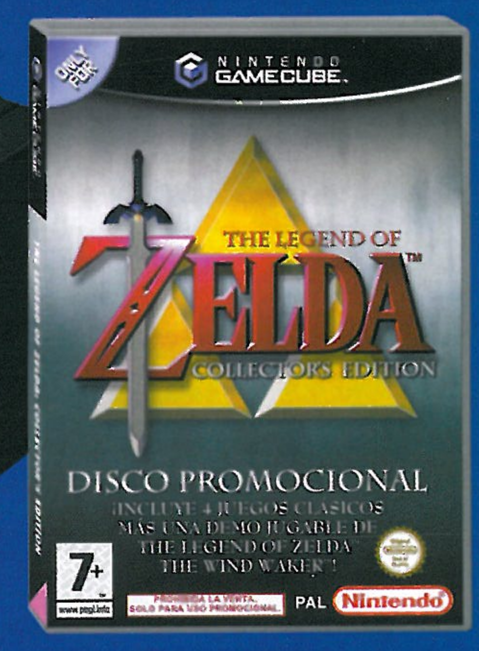
GAME CUBE +

DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO

CENTRO MAIL

99 €





EL MEJOR *REGALO* DE ESTA NAVIDAD



EXCLUSIVA CentroMAIL

AHORRA 19€



GAME CUBE +

STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE.

+ DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO

139.95 €

AHORRA 19€

EXCLUSIVA CentroMAIL



149.95 €

GAME CUBE +

MARIO KART DOUBLE DASH

+ CUADERNO

+ DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO

a fondo PLAYSTATION 2

BEYOND GOOD



Una aventura no lineal con más de 30 horas de juego y con un apasionante argumento. ¿se puede pedir más?

TRES SON COMPAÑÍA
Jade contará con la ayuda de **Pey'j** y con los consejos de **Doble H**



Pulsando Triángulo harás que Pey'j te ayude a avanzar. Posee cualidades especiales.

//Descubre toda la verdad a través del objetivo//

Contratada por la organización rebelde, **Jade** tendrá que infiltrarse entre las autoridades de la Sección Alfa para fotografiar sus corruptas actividades con el fin de publicarlas y concienciar a la opinión pública de la grave situación que está viviendo *Hillys*. Parece que **Michel Ancel**, creador de *Rayman*, no ha tenido que acudir mucho a la imaginación para «literalizar» una magnífica obra inspirada en el principio dictatorial «el fin justifica los medios» para abordar una mecánica de juego tan apasionante como absorbente es su trama. El jugador tendrá que guiar a **Jade** por infinidad de localizaciones para cumplir con su objetivo principal, fotografiar la verdad. Pero ***Beyond Good & Evil*** ofrece mucho más que la mayoría de las aventuras, pues además de combatir contra el mal también habrá que ganarse la vida. De tal modo que **Jade** tendrá que buscar otro trabajo y hacer instantáneas de los seres que habitan el Planeta para la Oficina Científica, participar en carreras de *Hovercraft* para conseguir las perlas necesarias que le permitirán mejorar su vehículo y, entre otras muchas cosas, acudir al Bar *Akuda* para apostar el dinero obtenido en juegos de azar. Así es, **Ubi Soft** ha apostado esta vez por una aventura de desarrollo

Por mar y aire

Hillys es tan inmensa que deberás ir en *Hovercraft* por los canales de la Ciudad para ir de un sitio a otro. También manejarás una nave espacial, ya que tendrás que cumplir ciertas misiones en el espacio. Ambos vehículos deberán ser restaurados y mejorados en el mercado negro.







& EVIL





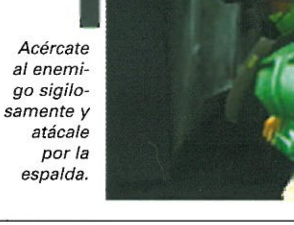
Jade posee conocimientos de Aikido y algunos de sus movientos recuerdan a los vistos en la película The Matrix, con Bullet Time incluido.







no lineal (al estilo de la saga *Legend Of Zelda*) con más de 30 horas de juego. Muchos apartados han sido mimados hasta la extenuación, pero el que se lleva la palma del éxito es sin duda la banda sonora.
Gráficamente posee muchos aciertos por la iluminación utilizada, el diseño de localizaciones y por los movimientos que **Jade** posee en cada una de sus virtudes (sigilo, lucha...) pero la elección de pantalla panorámica ha sido toda una equivocación. Asimismo, la complejidad de la mayoría de las misiones se ajusta sólo a las necesidades de los más iniciados en este tipo de juegos. **ANNA**



Acércate al enemigo sigilosamente y atácale por la espalda.



REPORTERA GRÁFICA
Fotografía las actividades de la Sección Alfa para la organización rebelde IRIS.



UMM! ¡¡COMIDA!!
Con el dinero obtenido por las fotos, compra *K-bups* para recuperar energía.

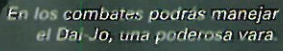


NO TE PIERDAS...
Cada área posee un mapa donde se indica la ubicación de enemigos...

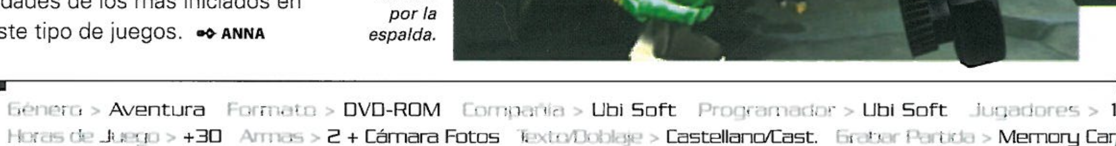




La mayoría de los final bosses son criaturas de otro mundo. Descubre sus rutinas para acabar con ellos.



En los combates podrás manejar el Dai-Jo, una poderosa vara.



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1
Horas de Juego > +30 Armas > 2 + Cámara Fotos Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Car

7+

GRÁFICOS 9,0
El único fallo reseñable es el formato de pantalla escogido para presentar unos escenarios bien construidos. Tanto iluminación como efectos empleados recuerdan a la ambientación de The Matrix. Correcto engine.

MÚSICA / FX 9,3
Las voces al castellano son buenas y los efectos de sonido cumplen su misión. La Banda Sonora son de las que crean escuela, ensalza la acción creando momentos totalmente evocadores.

JUGABILIDAD 9,0
El nivel de dificultad para superar los objetivos requeridos es exigente, pero tanto control como mecánica de juego son sencillos. Además con tan sólo dos botones serás capaz de afrontar espectaculares combates.

DURACIÓN 9,2
Como todas las aventuras de desarrollo no lineal ofrecen muchas horas de juego. En BG&E cumplirás tantos objetivos que te llevarán más de 30 horas completarlos, además están las misiones secundarias.

GLOBAL 9,1

PLAYSTATION 2/XBOX/GAMECUBE

Héroe de papel

O más bien, héroe que traspasa la frontera del papel para deslumbrar con su franqueza a los jugadores de todo el mundo, que tendrán que ayudarle a ganarse la confianza de los enanos y a vencer al temible dragón **Smaug**.



EL HOBBIT

Un nuevo título basado en el mundo de fantasía de J. R. R. Tolkien

Historias como *El Hobbit* no se prodigan mucho en literatura, pero juegos como el que se ha inspirado en esta obra sí abundan. Sin duda, la audacia de **Inevitable Ent.** ha consistido en imitar la mecánica de *Zelda* para la aventura de **Bilbo Bolsón**, pero sin conseguir implantarla de una forma contundente. Lo mejor de este juego es que casi no varía un ápice de la historia original y aquellos que conozcan el libro al dedillo van a disfrutar reconociendo situaciones, personajes y escenarios. Sin embargo, ***El Hobbit*** flaquea en algunos aspectos. El sistema de ataque copia literalmente al juego de **Link**, pero la detección de los enemigos producirá pérdida de energía (a veces es mejor huir, si queda esa alternativa). Gráficamente **Inevitable Ent.** muestra un juego entre luces y sombras. Maravillosos escenarios por aquí, vacíos paisajes por allá y unos personajes simples pero lo bastante sólidos como para apuntalar la aventura de **Bilbo**. **R. DREAMER**

Hobbiton es el punto de partida para la gran aventura de Bilbo Bolsón.



UN CUENTO
Tolkien lo concibió como un cuento y el juego está impregnado por ese espíritu

//Aventuras y desventuras de un pequeño y aguerrido hobbit//

Género > Acción/Aventuras Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Inevitable Ent.
Jugadores > 1 Vidas > 1 Continuaciones > Infinitas Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola







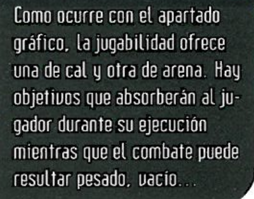





	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,8	8,8	8,2	8,0	8,4
Xbox	8,8	8,8	8,2	8,0	8,4
PS2	8,7	8,8	8,2	8,0	8,4

Gráficos: Grandiosos paisajes junto a lugares no tan deslumbrantes y un diseño simple, aunque con estilo, de los personajes configuran un apartado gráfico bastante heterogéneo no carente de brillantez en su conjunto.

Música / FX: Hay alguna sorpresa muy agradable dentro de la banda sonora de El Hobbit, como la melodía que sirve de fondo al inicio del juego en La Comarca, muy pegadiza y acorde con el estilo del juego y de la novela.



Jugabilidad: Como ocurre con el apartado gráfico, la jugabilidad ofrece una de cal y otra de arena. Hay objetivos que absorberán al jugador durante su ejecución mientras que el combate puede resultar pesado, vacío...

Duración: Todo dependerá de lo «enganchado» que se esté con el juego. Si te empeñas en completar todas las tareas deberás rebuscar en todos los rincones de cada escenario y tendrás aventura para rato.

MEJOR VERSIÓN



El juego fue concebido originalmente como un proyecto exclusivo para **Game Cube**, y se nota.


WWW.movilgalaxy.com
¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS PARA TU MOVIL...
HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?
fondos en color para tu movil
envia MG37 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 52 61 50
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
36448 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
36341 35937 35502 35427 36487 35546 35489 35542 35028 35365 35498 35059 35493 36034 35437
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 45007 45037 45015 45009 PERRO ANIMA109
2 llamadas perdidas de Bin Laden
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
1 llamada perdida de tu amante
Llamar
Encontrar
35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108
35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 44021 36332 44009 44008 44001 ANIMA111
LOVE
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
MORIR PUEDE MATAR
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR
VIDEOJUEGOS envia MJ29 + un espacio + cód. del juego al 7494
o llama al 806 52 61 43
XMEN2 XMEN
ITALIANJOB JOB
TOPGUN TOP
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G 110259
STARX STAR
MOBILERC RC
MOBOWLING BOWLING
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
KI. BOSS 107705
ELDER SCR. ELDER
MC.QUAID MC
SNO-PRO
SNOPRO SNO
BOXING 107729
MINIBALL 111585
JAM 107687
SKATE 111592
SPACE I. 107154
SPEED 111661
HOCKEY 111583
2X2 121421
HAPPY.H 124543
WILDBALL WILD
CASINO
SLOTS SLOTS
ROULETTE ROU
JETMAN 107158
COMANDOS 107669
BINGO 107697
FROGS 111571
ANGEL 107701
FISH.KING 107703
FISHMNIA 110207
A.ATTACK 111557
WATER 111598
movil station
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
START
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
MONEY BOX 1045
DESAILLY 1020
SOLITARIO 1013
RAYMAN BOWL 1009
SPLINTER CELL 1084
VELOZ Y EXT. 1041
RAYMAN GOLF 1010
6 RAVEN SH. 1085
RAILRIDER 1006
FOOTBALL F. 1201
ADVENTURE 1250
BAMM 1251
ROCKY 1266
6 RAVEN SH. 1085
EARTH INVA. 1003
ULO'S TALE 1017
BLOCK BREAK 1001
CASINO 1019
PLANET ZERO 1021
SUM. VOLLEY 1015
6 BROKEN W. 1007
6 URBAN CRISIS 1008
ENVÍA JJ39 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7494 O LLAMA AL 806 52 61 60
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
polifónicos
BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MOVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVIA TP37 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BUSQUEDA AL 7494
Envia TP37 + un espacio y el codigo del tono al 7494
O llama al 806 52 61 40
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83604 LOCA MALENA GRACIA
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80025 THE SIMPSONS THEME
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80043 THE TERMINATOR FILM
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80096 PULP FICTION FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80093 EQUADOR SASH
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80143 PINK PANTHER THEME
80065 FRIENDS THEME
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
80024 THE MATRIX FILM
83580 WEEKEND SCOOTER
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
80108 BENNY HILL THEME
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80045 WITHOUT ME EMINEM
80014 JAMES BOND FILM
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80044 ROCKY FILM
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
83585 LIBERTINE KATE RYAN
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
80336 MACGYVER THEME
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80062 IN THE END LINKIN PARK
83650 SAINT ANGER METALLICA
80406 TAKE ON ME A-HA
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
82813 MI JEFE MOJINOS ESCOZÍOS
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
83834 LA ABEJA MAYA TELEVISIÓN
81691 JALEO RICKY MARTIN
83806 ANOTHER NIGHT SPS
83667 JOGI PANJABI MC
82440 DIME BETH
80197 SANDSTORM DARUDE
80554 ONE MORE TIME DAFT PUNK
83920 SUPERSTAR JAMELIA
83919 PRECIOUS ANNIE LENNOX
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
83917 HEY WHATEVER WESTLIFE
83916 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
83915 JAJAUMA NI SASENAIDE RANMA 1/2
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83913 SCREAM FOR MORE KATE RYAN
83912 SOMEDAY NICKELBACK
83911 THE WEATHER EXPERIENCE THE PRODIGY

Fooclo

PLAYSTATION 2 / XBOX

NBA 2K4



La saga NBA 2K aparece para Xbox y PlayStation 2 por segundo año consecutivo

INTERNET
En el mercado europeo sólo la versión de **Xbox** permite jugar a través de **Internet**

Jugadores

Aunque se han recogido muchos de los fichajes de la NBA, sorprende que **Raúl López** no esté. El número de jugadores históricos supera al de otros programas pues en cada década, en lugar de incluir un solo equipo, ofrece la selección de cada conferencia.







Aumenta la presencia de los entrenadores en las secuencias.

Los partidos en la calle vuelven a estar presentes, incluyendo partidos 1 Vs. 1

El año pasado, tras dos versiones para **Dreamcast**, la popular saga *NBA 2K* llegó hasta **PS2** y **Xbox**. Ahora, la segunda entrega para ambas consolas vuelve con el objetivo de afianzarse dentro de los simuladores de baloncesto de corte clásico. El sistema de control sufre algunas variaciones, entre las que destaca la posibilidad de realizar amagos, cambios de ritmo y de dirección con el *pad* analógico derecho. Este aspecto recuerda al denominado *Freestyle* incluido en las dos últimas entregas de *NBA Live*. Por otra parte, se incluye una nueva modalidad llamada 24/7, en el que un jugador debe participar en torneos callejeros. De todas formas, la novedad más importante dentro de las opciones es la que permite jugar a través de **Internet**. **Raúl López** no aparece en la plantilla de *Utah*, lo que hace que **Gasol** sea el único representante español. Se han aumentado las secuencias de animación, incrementando considerablemente la presencia de los entrenadores. Sin embargo, la velocidad y, sobre todo, la animación de los jugadores no es todo lo fluida que podría esperarse. CHIP&CE

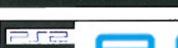
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Desarrollador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Equipos > NBA Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,7	8,5	8,9	9,2	9,1
PS2	8,7	8,5	8,9	9,0	9,0









En la nueva versión se aprecian mejor los gráficos gracias al incremento del número de secuencias. La animación de los jugadores no es todo lo fluida que podría esperarse a la vista de las anteriores ediciones.

En el apartado musical el programa ofrece una interesante oferta. En los comentarios, siempre en inglés, se deja notar el enfoque televisivo de las retransmisiones de la cadena ESPN.

Entre las novedades en el control hay que mencionar la inclusión de jugadas especiales en el pad analógico derecho. La simulación sigue siendo la nota predominante, superando las defensas a los ataques.

El programa incluye múltiples modos de juego, como el 24/7, que esconden diferentes sorpresas. Sólo la versión Xbox permite jugar a través de Internet aumentando los rivales potenciales.



MEJOR VERSIÓN



La versión de **Xbox** es la única que permite abrir el juego a **Internet**. Por lo demás, son similares

PLAYSTATION 2 / XBOX

SANGRE
El mal hábito de sorber sangre a distancia sigue presente en **Kain**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

La saga de Nosgoth recibe su más ambicioso título







Los enemigos de Raziel cambiarán dependiendo del plano en que se encuentre. En el espectral serán fantasmas y en el material cazadores de vampiros.

Los dos vampiros más famosos de la reciente historia de los videojuegos unen sus dos sagas y modifican ligeramente lo ya visto en los anteriores *Soul Reaver*. El concepto de aventura en tercera persona sigue siendo el mismo, pero la dosis de acción se ha aumentado siguiendo la estela del exitoso *Devil May Cry*. El jugador tomará el control alternativamente de los dos personajes y ambos vagarán por las desoladas tierras de *Nosgoth* en distintas épocas. Las habilidades de los dos son parecidas, aunque **Raziel** seguirá cambiando del plano material al espectral para superar obstáculos, y **Kain** deberá alimentarse con la sangre de enemigos para no morir. Los rompecabezas son tan refinados como siempre y las luchas han ganado en intensidad gracias a los nuevos golpes. ➾ DANI3PO





Extras

A medida que vayas encontrando «Tomos Arcanos» en el juego se abrirán distintas secciones de la galería de extras del juego: bocetos, ilustraciones, cómo se hizo...



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1
Niveles > 1 Mundo Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+





















	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,0	8,7	8,6	8,8
PS2	9,2	9,0	8,7	8,6	8,9

Gráficos: Crystal Dynamics siempre ha mostrado su maestría en PlayStation 2, por lo que no se nota gran diferencia entre ambos formatos. La calidad de sus texturas y las construcciones son impresionantes.

Música / FX: El estupendo doblaje al castellano, típico de la saga, se mantiene. Aunque los efectos de sonido durante los combates son bastante mediocres, la banda sonora lo compensa con su maestría.

Jugabilidad: Los combates han ganado en espectacularidad y diversión, pero el desarrollo de la aventura desorienta con frecuencia. Al menos siempre quedará el aliciente de descubrir la genial trama argumental.

Duración: Los extras incluidos, aunque curiosos, no suponen aliciente sufuciente para jugar más de una vez. Si pretendían hacer un homenaje a la saga, podrían haber añadido alguna de las primeras entregas.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son idénticas, lo que no dice mucho en favor de la mayor potencia de **Xbox**.

a fondo
PLAYSTATION 2

TIME CRISIS 3

El «ejército de un solo hombre» se multiplica por tres

Después de algún que otro retraso, la perfecta conversión de la recreativa de **Namco** llega a **PlayStation 2** con jugosas sorpresas La más importante, con respecto a la versión original, es la incorporación de un nuevo miembro femenino al grupo protagonista. Además, la principal novedad de esta entrega es la mayor longitud y variedad de niveles, repletos de enemigos «grandes», y la posibilidad de seleccionar en cualquier momento entre cuatro armas diferentes: la automática de siempre, una *Uzi*, una recortada y un lanzagranadas, especialmente indicado para acabar con los jefazos de final de fase. DOC

Nuevas armas

En esta tercera entrega el jugador podrá utilizar cuatro armas diferentes desde el comienzo del juego.

G-CON 2
Time Crisis 3 es el mejor juego al que podrás jugar con la pistola de **Namco**

Los escenarios son de lo más variado.

Abajo, el jeep de De Lúcar que no pasará la ITV.

Los soldados rojos siguen con una puntería impecable.

Cuidado con disparar a tu compañero, te restarán tiempo.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco Jugadores > 1-2
Escenarios > 3 Áreas Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (76 KB)

12+

GRÁFICOS 8,9
El motor gráfico de Time Crisis 3 es idéntico al de la recreativa original. Lo mejor en este apartado son los gigantescos jefes de final de fase y los escenarios de animación «dinámica».

MÚSICA / FX 9,1
La «agobiante» banda sonora que siempre ha caracterizado a la saga se encuentra adornada con todas las voces del juego en perfecto castellano. El sonido de las armas recuerda a las otras dos entregas.

JUGABILIDAD 8,8
Si tienes una G-Con 2, Time Crisis 3 es el mejor juego con el que podrás utilizarla. El modo cooperativo en la misma TV resulta de lo más divertido y es toda una novedad tanto en la saga como en el género.

DURACIÓN 8,7
Después del larguísimo modo Historia, podrás disfrutar de Time Crisis 3 con la modalidad extra Misión de Rescate y a través del divertido modo multijugador cooperativo.

PS2
9,0 GLOBAL



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia · Sexo o Desnudez · Miedo





Drogas · Lenguaje Soez · Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.






Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

El género de plataformas en GameCube adopta a un nuevo y peculiar héroe

La nueva producción de los creadores de *Sonic* recoge lo mejor de los títulos de plataformas clásicos y lo combina con una arrolladora originalidad para ofrecer una de las experiencias de juego más divertidas de la reciente historia de **GameCube**. **Billy**, el protagonista, tras encontrar un disfraz de pollo podrá controlar los huevos que encuentre en los coloridos mundos que visite. Con ellos podrá atacar a los enemigos, activar interruptores o montar en raíles. Además, si los alimenta con las frutas que dejarán los enemigos al morir nacerá una criatura que le ayudará dependiendo de sus poderes, que podremos adivinar viendo el color del huevo. La mecánica sigue lo visto en *Super Mario Sunshine*, con varios mundos y diferentes objetivos en cada uno de ellos. Asimismo, ofrece un modo multijugador casi más divertido que el principal. DANI3PO



Sonic Team

Aunque no se encuentran precisamente en su mejor momento, próximamente podrás disfrutar de nuevas producciones como *PSO III C.A.R.D.* o *Sonic Pinball* para **GBA**.

Será prácticamente imprescindible contar con un huevo para superar la mayoría de los obstáculos que propone el juego.



MONKEY BALL
En algunas fases el desarrollo recuerda al del genial *arcade* de sus compañeros *Amusement Visions*

El modo multijugador de Billy Hatcher es uno de los más completos, competitivos y divertidos que podrás encontrar en un arcade de plataformas.

Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-4 Mundos > 7 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

12+



GRÁFICOS 8,2
El diseño de los personajes es de lo más «cute», y los mundos son vibrantes y coloridos. Sólo hay un problema: la calidad gráfica le hace parecer un título de una consola inferior a GameCube.

MÚSICA / FX 9,1
Sin duda, el aspecto más trabajado del juego. Las alegres melodías (como la de la pantalla de presentación) se te quedarán grabadas en la memoria y tras escucharlas las tararearás sin darte cuenta.

JUGABILIDAD 9,0
Aunque al principio el concepto parezca algo extraño, la genial idea de utilizar el huevo para todo se revela de lo más acertada, y le da un toque de originalidad del que carecen la mayoría de arcades de plataformas.

DURACIÓN 8,9
Cada uno de los mundos cuenta con cinco misiones diferentes que colocan al jugador en caminos distintos. Además, el modo multijugador y los minijuegos descargables a GBA alargan la vida del título.



GLOBAL 9,0



El diario Sport te ofrece en exclusiva la camiseta de
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
Estas Navidades en los mejores cines
...y te regala un llavero con el Anillo Único.
Por sólo 15 cupones +5,95€
Entrega de la cartilla el domingo 30 de noviembre.
SPORT
TU SPORT DIARIO



Evita rozar las cunetas a cualquier precio...





F-ZERO GX



Sega y Nintendo pulverizan los límites de velocidad

Imposible quedar indiferente ante la última entrega de la franquicia *F-Zero*. O la amas o la detestas. Su calidad gráfica está fuera de toda discusión (gráficos a 60 *fps.*, *progresive scan*, compatibilidad con TV 16:9) y es digna de elogio la incorporación de un nuevo modo Historia. Los problemas llegan a la hora de jugar, especialmente en lo referente al control del vehículo y la exagerada curva de dificultad. Los *F-Zero* nunca han sido fáciles, pero esta entrega comienza a frustrar al jugador mucho antes que sus antecesores de **SNES** o **N64**. El contacto con los coches o una curva mal tomada convertirán tu coche en una bola de acero sin control. Si eres capaz de aguantar la tensión, estupendo. Si pierdes los nervios fácilmente, búscate otro juego antes de reventar el *pad* contra la pared. NEMESIS



MODO HISTORIA
La gran novedad de ***F-Zero GX***. Nueve divertidos capítulos con desafíos y unas estupendas *intros* CGI.



GÁSTATE LA PASTA
Para aumentar tu parque de vehículos, o modificar los existentes, antes tendrás que ganar muchos torneos.



ATAJOS
Suponen la diferencia entre ganar una copa o quedar entre los 10 últimos





El turbo consume vida, así que ojito con usarlo demasiado.

Género > Conducción · Formato > Mini DVD-ROM · Compañía > Nintendo · Programador > Amusement Vision · Jugadores > 1-4 · Vehículos > 30 · Circuitos > 20 · Texto/Doblaje > Castellano/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

3+

GRÁFICOS



9,2

El diseño de los vehículos es algo tosco pero los circuitos son sensacionales. Además, gracias a la opción 60 HZ podrás disfrutar del juego en toda su gloria: a 60 fps. de pura velocidad.

MÚSICA / FX

9,0

Cuestión de gustos. Habrá a quien le apasione la música Tecno que ameniza las carreras (de espléndida factura, por cierto), pero yo sigo prefiriendo los horteras rifs de guitarra del clásico de Super Nintendo.

JUGABILIDAD

7,9

Lo mismo podría aplicarse a la jugabilidad. Los amantes de los retos difíciles sabrán sacarle todo su jugo al juego, el resto acabaremos frustrados ante nuestra décima muerte en el mismo circuito.

DURACIÓN

8,7

La imperiosa necesidad de conseguir dinero (siempre el maldito dinero) para desbloquear los capítulos del modo Historia, los coches y las piezas para modificarlos, son un buen aliciente para seguir jugando.



GLOBAL 8,9

PROJECT GOTHAM RACING 2

Uno de los mejores estudios de desarrollo en exclusiva para Xbox renueva el juego de conducción más exigente

SALÓN DE EXPOSICIÓN
Dentro de este impresionante edificio podrás observar los coches que has conseguido.

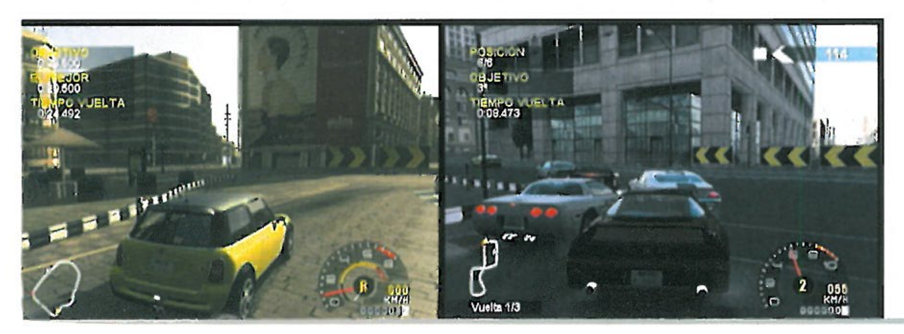
Tus tokens kudos: 0 — Precio: 2 token(s) kudos
Audi TT Roadster
Deportivo convertible
Presionar para una conducción de prueba
Velocidad máxima
Aceleración
Derrape
Manejo

Arquitectura

Los grafistas de **Microsoft** tomaron miles de fotografías de los lugares donde transcurren las carreras de ***Project Gotham Racing 2***. La digitalización de las mismas ha dado como resultado los impresionantes circuitos del juego.

Bienvenido a Barcelona

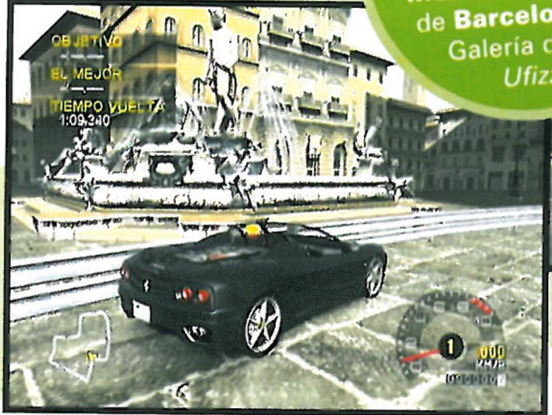
Para todos aquellos que conozcan la saga *Project Gotham* (que en realidad comenzó en **Dreamcast** con *Metropolis Street Racing*), la profunda revolución que los programadores de **Bizzarre Creations** han impreso en cada una de las características de esta nueva entrega será aún más palpable. Haciendo evolucionar la concepción clásica de juegos de carreras que todos tenemos, en los que el desafío se limita a llegar el primero en cada competición, se han propuesto crear un título en el que nuestra pericia deba ser demostrada de un modo mucho más preciso y concreto. Los *Kudos*, moneda de cambio de toda la saga, nos serán otorgados al cumplir ciertos requisitos, como efectuar espectaculares derrapes sin chocar, conducir sobre dos ruedas, aprovechar el «rebufo» de los contrarios o lograr una buena trazada en una curva. Este sistema de recompensas logra que, por muy larga que sea la carrera, la tensión no decaiga en ningún momento. Aparte de los tradicionales modos *Arcade* y Contrarreloj, con multitud de variantes, el modo estrella se denomina Serie Mundial, y es un perfecto ejemplo de genial diseño de juego para lograr mantener enganchado al jugador. Se encuentra dividido en catorce categorías ascendentes tematizadas





OBRAS MAESTRAS

El *Kremlin*, el Palacio de la Ópera de **Moscú**, La Catedral de **Barcelona** o la Galería de los *Uffizi*







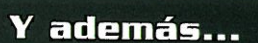
DAÑOS
Es la primera vez que podrás ver coches, como los *Ferrari*, con desperfectos.

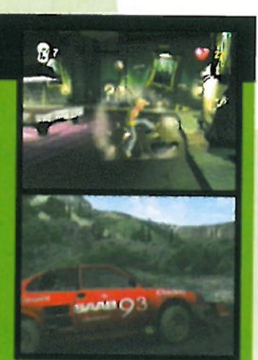


DESAFÍO CON CONOS
Consiste en una de las pruebas del modo Serie Mundial. Deberás atravesarlos rápido.



COCHES CLÁSICOS
Vehículos como este *Caterham 7 Classic* estarán presentes en el juego de **Bizarre**.





Por si no hubiera suficientes razones para adquirir ***Project Gotham Racing 2***, dentro del juego se incluyen vídeos de próximos lanzamientos de **Microsoft** y una *demo* jugable de *Atrapado Por Los Ghoulies* de **Rare**.

según el tipo de vehículos que controlemos en ellas (desde *roadsters* a clásicos, pasando por utilitarios deportivos) y en cada una de ellas encontrarás un número variable de pruebas, que van desde la típica carrera callejera a «reventar» un radar de velocidad. Al entrar en cada categoría sólo estarán disponibles un par de coches, pero con los *Token Kudos* conseguidos se podrá desbloquear otros más potentes. El desarrollo de las carreras conjuga a la perfección la emoción de los mejores *arcades* con la técnica necesaria para lograr un título realista pero asequible a todos ya que ***Project Gotham Racing 2*** ofrece la posibilidad elegir entre cinco niveles de dificultad sin que ello limite demasiado las opciones de avance. En lo que respecta al apartado técnico, destaca sobremanera la recreación de las ciudades que aparecen. **Yokohama**, **Chicago**, **Sidney**, **Washington** y, en especial, **Barcelona**, **Florencia** y **Edimburgo** son un ejemplo de fidelidad a la realidad y virtuosismo gráfico, al igual que ocurre con la multitud de vehículos incluidos. DANI3PO

//Bizarre da un lavado de cara general a su saga de carreras//

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Bizarre Creations Jugadores > 1/On-line
Competiciones > 14 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,4
Aunque se ha limitado el refresco de pantalla a 30 fps. para asegurar su fluidez en todo momento, la recreación de las ciudades, los efectos de luz y el modelado de los coches ponen el listón muy alto.

MÚSICA / FX 9,5
Más de doscientos temas musicales de todos los estilos componen la lista de reproducción de PGR2. Además, el sonido del motor de cada vehículo se encuentra perfectamente realizado y diferenciado.

JUGABILIDAD 9,3
Aunque el juego requiere un estilo de conducción particular para triunfar, es sencillo adaptarse al sistema de los derrapes. La ingente cantidad de opciones de todo tipo no dejarán un segundo de descanso.

DURACIÓN 9,6
Infinita. Tantos modos de juego, tantos circuitos, tantos coches y, además, la nueva opción de disputar partidas a través de la red con gente de todo el mundo redondea un apartado insuperable.

7+









DERRAPES
El uso del freno de mano será imprescindible para tomar las curvas

SEGA GT ONLINE

La respuesta de Sega a la saga Gran Turismo incorpora opciones de juego en red en su última versión para Xbox

No os dejéis engañar por el nombre del juego. Pese a la feroz competencia en el género de la conducción que hay actualmente en **Xbox**, la nueva entrega de *Sega GT* es un nuevo juego en sí mismo sin la necesidad de opciones a través de **Internet**. Está claro que este es el modo estrella, con sus seis jugadores simultáneos y su multitud de opciones que darán como resultado antológicos piques. Pero aquellos que opten por el juego *Off-line* encontrarán 40 vehículos nuevos de todas las épocas, modos de juego exclusivos (como el «gathering») y un sistema de evolución que, aunque se basa en lo visto en *GT*, da una vuelta de tuerca al incluir opciones como la de negociar la venta del vehículo o poder adquirir todo tipo de «complementos» para el mismo. Si a todo esto se le añade un control preciso y exigente, y una jugabilidad a prueba de bombas, se obtiene un juego que engancha. Y si no que se lo digan a nuestro compañero **Doc**. ➾ DANI3PO

On-line

Después de conectarte a la «red de redes» a través de **Xbox Live** podrás elegir entre tres modos de juego distintos con un máximo de seis jugadores simultáneos por carrera: *Free Battle*, *Team Battle* y *Navigate Battle*, cada uno de ellos con sus propias reglas de juego y circuitos exclusivos.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > WOW Entertainment Jugadores > 1-6
Modos > 4 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS 8,5
El extraño filtro aplicado al juego hace que este apartado no quede muy lúcido. Sin embargo, los coches están bien modelados y los circuitos también, aunque sin llegar a la calidad de Project Gotham 2.

MÚSICA / FX 8,7
La selección de temas musicales no es muy variada, aunque siempre puedes optar por escuchar tu propia música. Lo que sí está muy bien reproducido es el rugir de los vehículos que aparecen en el juego.

JUGABILIDAD 8,9
El control de los coches se basa en la utilización del freno de mano, lo que no gustará a todos. Sin embargo, la multitud de desafíos diferentes hacen que el desarrollo sea variado e intenso.

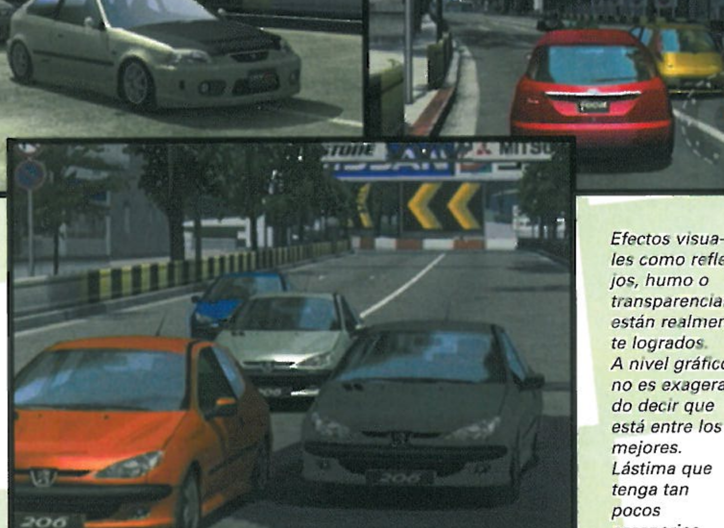
DURACIÓN 9,0
Como ocurre en estos títulos, todo depende de la paciencia y, en este caso, de si dispones de conexión a Internet. La curva de dificultad se presenta bastante empinada en algunos momentos.





GROUP S CHALLENGE

Una especie de Gran Turismo para Xbox pero con menos coches y circuitos



Efectos visuales como reflejos, humo o transparencias están realmente logrados. A nivel gráfico no es exagerado decir que está entre los mejores. Lástima que tenga tan pocos escenarios.

CORRECTO

No es el mejor juego de coches para **Xbox**, pero sí una alternativa más a *PGR* o *Sega GT*

Hay juegos que dejan verdadera huella y pasan a ser el modelo a seguir en un género. *Gran Turismo* es, sin duda, uno de ellos y es normal que las compañías intenten imitarlo y más si tienen la oportunidad de hacerlo en la máquina de la competencia, donde saben que no llegará. ***Group S Challenge*** tiene una estructura distinta, pero nadie puede negar que se trata de una especie de *Gran Turismo* a pequeña escala. Sus números no tienen comparación posible, ni en coches ni circuitos, pero la apariencia, su afán hiperrealista, su estilo de conducción y casi todo lo que ofrece recuerda de forma inevitable a *GT*. **Capcom** ha realizado un trabajo tan convincente y sólido que en muchos apartados, ***Group S Challenge*** no desmerece demasiado de la joya de **Sony C.E.**, aunque las diferencias en otras cuestiones son abismales. Los coches son casi perfectos, los escenarios brillantes, la dinámica de los vehículos está muy lograda, la IA de los rivales muy bien ajustada... Y así podríamos seguir hablando de sus muchos aciertos. El problema es que le falta un poco de garra, de intensidad en la pista, los circuitos son pocos y sólo hay un modo con garantías de perdurar. Si no eres original, debes ofrecer al menos algo más. **DE LÚCAR**

Modo Circuito

Es lo que entendemos como un modo Carrera y es el que más horas de juego nos proporcionará. Empezarás con el dinero justo para comprar un coche y tendrás que correr para conseguir más si quieres mejorarlo. Hay diferentes tipos de competiciones, pero sólo se diferencian por el tipo de coche de los rivales.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Modos > 4 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+

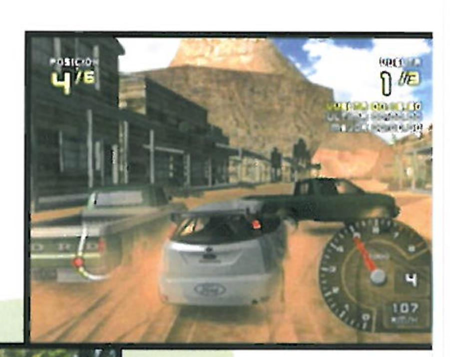



GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	8,2	8,8	8,5
Se pueden poner muy pocos «peros» al apartado gráfico, está muy bien hecho y es muy realista. Lo único que no nos convence es el número tan limitado de circuitos y que no se hayan incluido daños.	No se puede decir que haya una gran variedad de estilos musicales entre los que elegir, pero la selección le va bastante bien. Música electrónica sin demasiadas pretensiones. No es lo más fuerte del juego.	Su estilo de conducción es sobrio y con pocas concesiones a la espectacularidad. Con las mejoras en los coches gana un poco en intensidad, pero es el típico juego que deja fríos a los amantes de los arcades.	Por la primera impresión parece un juego con poca miga, pero el salto de dificultad que suponen los coches más potentes garantizan muchas más horas de juego. Lástima que no tenga algunos circuitos más.





FORD RACING EVOLUTION



Bueno, bonito y barato, serían tres palabras perfectas para definir el título de Empire

El catálogo de juegos de conducción de **Xbox** es amplio y de gran calidad, pero os puedo asegurar que muy pocos, o ninguno, os hará sentir la velocidad, la emoción y el verdadero ruido de los motores como lo hace ***Ford Racing Evolution***. **RazorWorks** ha elaborado un *arcade* de conducción limpio, directo, sin excesivas florituras y le ha dotado de un motor gráfico más que eficiente y de unos vehículos bien recreados que abarcan 35 modelos **Ford** (desde un voluptuoso *Coupé* del 49 hasta un *Thunderbird* de este mismo año pasando por un *Mustang* del 68). Si a esto le sumamos una sensación de velocidad escalofriante, muchos modos de juego, gran cantidad de circuitos y el sobresaliente sonido de los motores obtenemos como resultado uno de los títulos necesarios para **Xbox**. Y todo esto por menos de 30 Euros. **THE ELF**

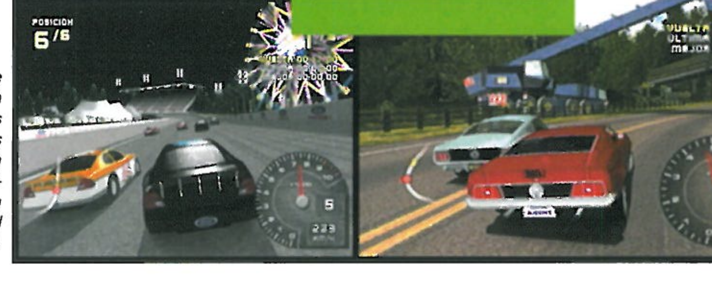
Los efectos de luz, polvo y los reflejos en las carrocerías están muy logrados.

Variedad

Ford Racing Evolution posee ocho modalidades: *Drafting*, Habilidad Conduciendo, Eliminación, Línea de Carrera, Duelo, Carrera Estándar, Contrarreloj y Segundos Fuera.



LAS CIFRAS
35 modelos Ford repartidos en 7 categorías, 16 circuitos y 8 modos de juego



El poderoso e hiperrealista sonido de los motores añade aún más realismo, emoción y credibilidad al juego.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > RazorWorks
Coches > 35 Circuitos > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,0
El motor 3D del juego sitúa en pantalla escenarios sólidos, detallados y vehículos perfectamente modelados. La sensación de velocidad es totalmente real en ambas cámaras. La tasa de frames es estable.

MÚSICA / FX 9,1
La típica banda sonora de arcade de conducción acabará con el volumen a cero por culpa del contundente y reconfortante sonido de los motores. Buen FX ambiental y envolvente 5.1 a tu servicio.

JUGABILIDAD 9,2
Una vez controlado el tipo de manejo de cada vehículo, Ford Racing Evolution se convertirá en un maravilloso ejercicio de conducción. Dificultad muy ajustada y tremenda variedad en los modos de juego.

DURACIÓN 8,6
2 modos principales de juego, 35 vehículos, 16 circuitos, tres niveles de dificultad y 8 tipos de carrera dan como resultado muchas horas de juego. También pueden participar dos jugadores simultáneos.



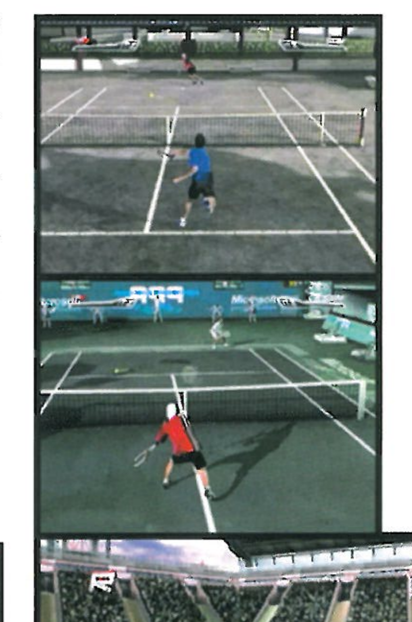
a fondo XBOX

En la presentación aparecen Kournikova, Hewitt y Sampras aunque incluye 16 jugadores de primera fila.

TOP SPIN

Microsoft lanza en exclusiva para Xbox un impresionante simulador de tenis

Microsoft revoluciona el género ofreciendo, en exclusiva para **Xbox**, un impresionante programa. Lo primero que salta a la vista es el increíble apartado gráfico y la magnífica reproducción de los jugadores. Entre los incluidos hay que mencionar a **Sampras**, **Hewitt**, **Hingis** o **Kournikova**, sin olvidar la representación española de la mano de **Robredo**. Los escenarios, también dignos de mención, y las numerosas secuencias completan un apartado visual realmente increíble. Todo esto está acompañado por una magnífica jugabilidad en la que hay que reseñar la variedad de golpes y la sencillez para ejecutar las acciones básicas. De forma complementaria ofrece golpes especiales para los que hay que centrar un indicador móvil controlado por los gatillos. También añade la posibilidad de protestar a los árbitros e incluso la de mostrar el estado de ánimo tras realizar un golpe. En las opciones del juego (***Top Spin*** es el primer título que lleva el tenis a **Internet**) se aprecia que es el mejor simulador aparecido hasta ahora para **Xbox**. ➾ CHIP&CE





Carrera

Este modo empieza con la creación de un jugador para lo que se incluye uno de los mejores editores jamás visto en una consola. A partir de ahí, se trata de ir mejorando mediante torneos, entrenamientos, minijuegos y tiendas que permiten, entre otras cosas, adquirir complementos y lograr patrocinadores.





REPETICIONES
Después de cada punto se ofrece la opción de ver la repetición, repleta de efectos visuales.



TUTORIAL
Entre las opciones se incluye un Tutorial en inglés que permite desvelar algunos de los secretos del juego.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Power And Magic Jugadores > 1-4 Jugadores > Reales Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,5	8,4	9,3	9,3
La calidad gráfica del programa está fuera de toda duda. Tanto la reproducción física de los jugadores como su animación son de las mejores en su género.	Los comentarios, siempre en inglés, cumplen su función sin grandes alardes. La música tiene su papel más destacado en una larga intro en la que se incluyen imágenes del juego.	El control de las acciones básicas es muy sencillo e intuitivo, logrando «enganchar» al jugador desde el primer momento. Los golpes mediante los gatillos son bastante más complicados.	La variedad de opciones ofrece suficientes alternativas para hacer que el juego tenga una larga vida. La posibilidad de conectarse a Internet aumenta aún más la duración.





9,3 GLOBAL

SÚPER CONCURSO THE SIMPSONS HIT & RUN



*** elije tu versión, PlayStation2 o Xbox**

Vivendi Universal y **SuperJuegos** presentan la última aventura de la familia más disparatada de la tele The Simpsons: Hit & Run. Si quieres conseguir este fabuloso juego para PlayStation 2 o Xbox tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 23 de diciembre y podrás ser el ganador de uno de los 5 packs que se sortean con el juego y un vaso, o uno de los 15 juegos que componen el segundo premio.

¿Cómo se llama la hija pequeña de Homer?

A) Maggie **B)** Bruneza **C)** Lisa

CONCURSO «THE SIMPSONS HIT & RUN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **sjsimpson, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **sjsimpson B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de diciembre.

a fondo N-GAGE

SONIC N



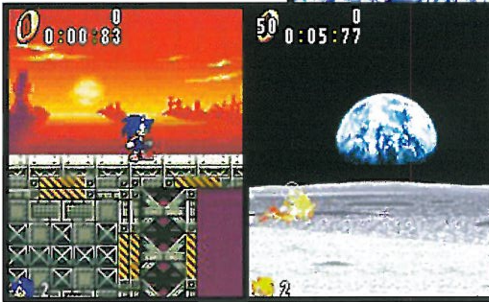
Conversión pura y dura del primer *Sonic Advance* de **GBA**. ***Sonic N*** ha perdido ciertos aspectos importantes en su salto a la portátil de **Nokia** (el modo multijugador y la crianza de los *Chaos*) pero gana en resolución gráfica. Comparado con *Pandemonium*, ***Sonic N*** es superior pero da la impresión de que esta conversión de un juego de **GBA** de 2001 desaprovecha buena parte del potencial de **N-Gage**. Eso sí, un consejo importante: cuando juguéis, pulsad la tecla #. De esa forma aumentaréis considerablemente el tamaño de la pantalla. NEMESIS

De GBA a N-Gage

Sonic N-Gage es la conversión directa de *Sonic Advance* de **GBA**, que cosechó un 9.5 en esta misma revista.







Género > Plataformas Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Sega/Sonic Team Jugadores > 1
Vidas > 3 Fases > 14 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD
9,0	6,9	8,2	9,0



N-GAGE

PUYO POP



Sólo en uno de los modos de juego podrás elegir nivel de dificultad.

Un clásico de entre los clásicos cuyo único objetivo es entretener. A mi juicio no es uno de los más divertidos, pero sirve para pasar el rato mientras tratamos de unir «bolitas de colores» para hacerlas desaparecer. Además, incluye juego para dos jugadores y un modo denominado *Puzzle* en el que habrá que estudiar la forma adecuada para que los Puyos se esfumen de una manera determinada. Buena adaptación del original, pero la presentación de los elementos en pantalla resulta algo minúscula. ANNA

Realiza combos en cadena y enviarás más trabajo a tu contrincante (la CPU o un amigo através de Bluetooth). Sólo así podrás eliminarle.



Género > Puzzle Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Sega Jugadores > 1-2
Niveles > 12 Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

3+







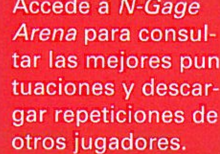






N-G Arena

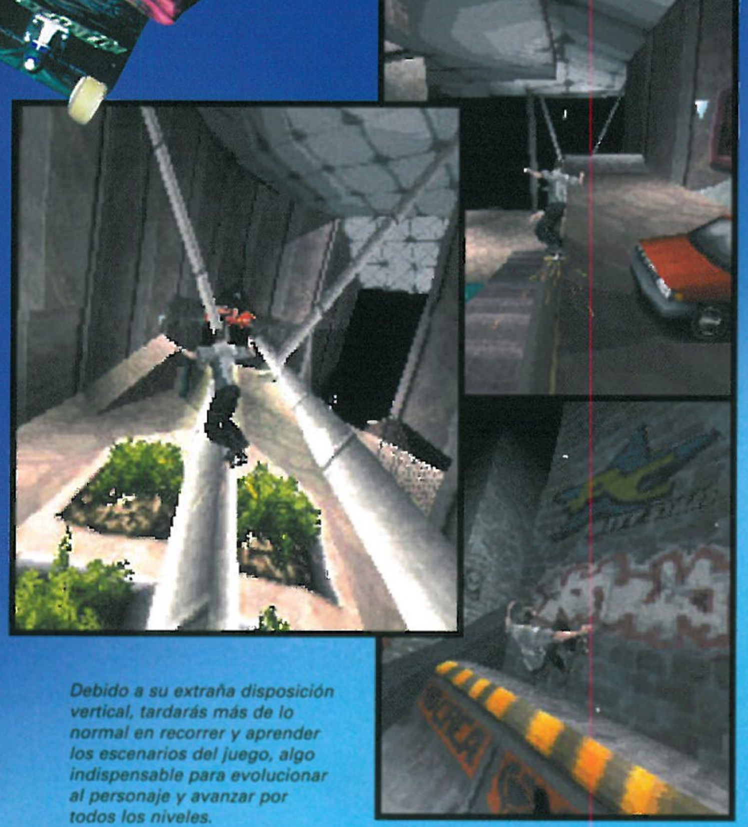
Accede a *N-Gage Arena* para consultar las mejores puntuaciones y descargar repeticiones de otros jugadores.



TONY HAWK
El más famoso patinador de la historia de la tabla (y el más rico), protagoniza el título de deporte extremo más original.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Las «garras» de los reyes del Skate lúdico (Neversoft) llegan hasta el nuevo soporte creado por Nokia, la N-Gage, a través de una versión casi idéntica a la de PSone



Debido a su extraña disposición vertical, tardarás más de lo normal en recorrer y aprender los escenarios del juego, algo indispensable para evolucionar al personaje y avanzar por todos los niveles.

El título de *skateboard* por excelencia, el más original juego de deportes jamás aparecido en **PSone**, llega a **N-Gage** con un aspecto y un desarrollo que poco tiene que envidiar a la edición para los 32 *bits* de **Sony** de *Tony Hawk's Pro Skater*. Su banda sonora, en MP3 de calidad media, nos preparará para el espectáculo de polígonos y jugabilidad con el que ha sido dotado el título creado originalmente por **Neversoft**. Gráficamente, lo único que se le puede reprochar es su formato vertical de pantalla, que en algunos momentos resultará algo claustrofóbico. Su *engine* 3D es casi idéntico al mostrado por el *primer THPS* original, sin apenas ralentizaciones y con unas texturas de muy alto detalle y buena resolución (para ser un juego de consola portátil). Aunque al principio resultará muy complicado hacernos con el control, debido sobre todo a la disposición de los botones en su teclado numérico y a la configuración de la pantalla, en unas horas estaremos combinando *grind, grabs, ollies* y especiales con toda la «relativa» facilidad del mundo. **DOC**

//Esta versión es igual a la de PSone//

Género > Deportivo Formato > MMC Compañía > Activision Programador > Idea Works 3D Jugadores > 1-8 (Bluetooth)
Niveles > 8 Patinadores > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí

12+



GRÁFICOS 9,2
La potencia de N-Gage permite mostrar un Tony Hawk's Pro Skater que difiere muy poco del original creado para la primera PlayStation. Lo único malo es su claustrofóbica disposición vertical.

MÚSICA / FX 9,1
Tanto los efectos como la banda sonora (compuesta por grupos como Even Rude, Dead Kennedys, The Vandals o Primus) son idénticos a los creados para PSone, aunque su calidad es ligeramente más baja.

JUGABILIDAD 9,3
THPS puede considerarse uno de los más jugables títulos deportivos, independientemente del sistema. Junto al modo Historia encontrarás el multijugador a través de Bluetooth y el modo N-Gage Arena.

DURACIÓN 8,8
La dificultad para acostumbrarse a los controles y para completar la totalidad de los niveles llevará, literalmente, meses. El multijugador y, sobre todo, el N-Gage Arena otorgan una vida infinita al juego.





N-GAGE **9,2** GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2/XBOX/GAMECUBE

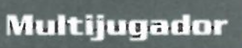
CRASH NITRO KART

Vivendi Universal trata de revivir la figura de Crash con un juego de conducción









Hasta ocho jugadores (dependiendo de la consola) podrán disputar competiciones en el nuevo titulo de **Vivendi**. Es una pena que las carreras tengan tan poca emoción y posibilidades.

Los programadores de **Vicarious Visions** han demostrado su pericia en las adaptaciones a **GBA** de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*, pero parece que las consolas «de sobremesa» les quedan algo grandes. Las aventuras motorizadas de **Crash** (mascota archiconocida de los 32 *bits* de **Sony**), desde que **Vivendi** adquirió los derechos visitante de todas las plataformas, no pasan de ser un entretenimiento efímero. Viendo cosas como *Mario Kart: Double Dash!!*, que trata de evolucionar un género casi olvidado, es una pena haber aprovechado así una licencia tan atractiva y popular para ofrecer al jugador un *arcade* de carreras «alocadas» con poca gracia, circuitos repetitivos y un control poco acertado. **DANI3PO**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1-8 Niveles de Dificultad > 1 Mundos > 4 Carreras > 17 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,6	7,5	7,4	7,6	7,5
Xbox	7,8	7,6	7,3	7,6	7,5
PS2	7,6	7,5	7,4	7,6	7,5





La fluidez del entorno es bastante elevada, pero lograr esto no es muy complicado cuando los gráficos parecen extraídos de una consola de la generación anterior. No destaca ninguna de las tres por encima.

El esfuerzo de que se ha tomado Vivendi Universal al doblar todas las voces al castellano se ve empañado por el resto de elementos del apartado sonoro. Los efectos, por ejemplo, son simples y repetitivos.

El hecho de tener que saltar para poder efectuar un «turbo» o la extraña forma de efectuar los derrapes (imprescindibles para ganar) no le hacen un gran favor a un apartado que no luce demasiado.

Se han incluido algunos desafíos adicionales además de las carreras, pero su exagerada dificultad acaba por dar al traste con este sistema. Al menos, si convences a algunos amigos podrás jugar con ellos.

MEJOR VERSIÓN

Las tres versiones presentan las mismas carencias, por lo que ninguna destaca sobre el resto.



NO TE PIERDAS
LA REVISTA OFICIAL DE LA PELÍCULA
LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN™
CON UN SÚPER REGALO DOBLE
CALENDARIO 2004
PÓSTER GIGANTE
CALENDARIO 2004
BRENDAN FRASER JENNA ELFMAN STEVE MARTIN
LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN
¡EN TU QUIOSCO EL 27 DE NOVIEMBRE!
CÓMO SE HIZO LA PELI
LA REVISTA OFICIAL DE LA PELÍCULA
GRUPO ZETA
LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN™
INCLUYE CÓMIC EXCLUSIVO
REGALO: SÚPER PÓSTER Y CALENDARIO 2004
ENTREVISTAS * BAZAR * PASATIEMPOS * VIDEOJUEGOS ¡Y MUCHO MÁS!
Es una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WB SHIELD TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s03)



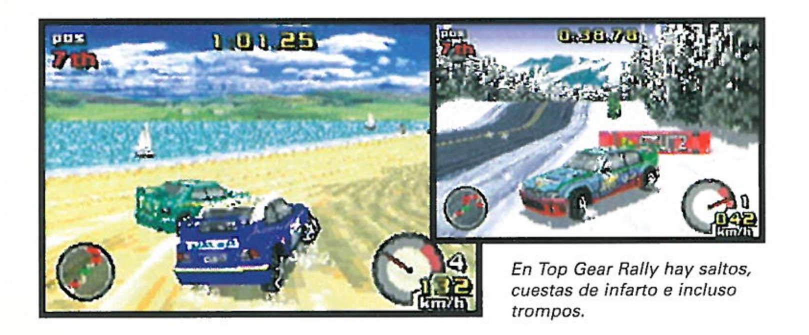
TOP GEAR RALLY

Nintendo y Kemco presentan el más deslumbrante arcade de conducción jamás producido para una portátil. No creerás estar jugando con una GBA...





Top Gear Rally ofrece 11 clases de coches, uno de ellos exclusivo para un mercado (Japón, Europa, EE.UU.)



En Top Gear Rally hay saltos, cuestas de infarto e incluso trompos.

Modifica tu coche

Para lograr el éxito en el campeonato no sólo es importante tomar bien las curvas y escuchar las indicaciones del copiloto. Antes de iniciar cada tramo, el juego te mostrará unos cuantos datos (distancia, condiciones meteorológicas y, lo más importante, superficie del circuito). Elige el tipo de neumáticos acorde a ello, o te comerás las curvas.



El potente motor gráfico CRIS, propiedad de los australianos **Tantalus**, es quien obra el milagro de mostrar en **GBA** un entorno poligonal digno de **Saturn**. Texturas en el suelo, *scaling* para los escenarios, vehículos creados con 200 polígonos, una animación de 30 *fps.*, etc. ***Top Gear Rally*** es todo un prodigio técnico. Si a esto se le une una jugabilidad digna de *Sega Rally* y 80 circuitos, no queda ninguna duda, estamos ante el mejor *arcade* de conducción de todo el catálogo de **GBA**. Entre sus muchas otras virtudes, aparte de su evidente calidad gráfica, está el excelente diseño de los circuitos (que incluyen colinas, saltos y vertiginosos descensos) y la variedad que aporta sus 5 modos de juego diferentes, pues ofrecen el duelo directo contra otro usuario y un *Time Attack* con coche fantasma. De acuerdo, no dispone de coches oficiales, pero ya se sabe... Nadie es perfecto. NEMESIS

Género > Conducción Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Nintendo/Kemco Programador > Tantalus Jugadores > 1-2 Vehículos > 11 Circuitos > 80 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

GRÁFICOS 9,4

Más que un juego de GBA parece un arcade de conducción para Saturn, y de los buenos. Todo es tan bonito que es difícil destacar algo en particular: las cuestas, las texturas, el modelado de los coches...

MÚSICA / FX 7,9

En algo tenía que pinchar TGR, y eso es el apartado sonoro. La música del menú no está mal, pero durante la carrera no oirás más que unos toscos efectos de sonido y la voz digitalizada y cascada del copiloto.

JUGABILIDAD 9,0

Top Gear Rally es tan adictivo y jugable como un Sega Rally. Y la posibilidad de modificar múltiples aspectos del coche (dirección, transmisión...) otorga una gran libertad de acción al jugador.

DURACIÓN 9,3

80 circuitos, un campeonato con tres niveles de dificultad, posibilidad de jugar contra otro usuario vía Link, un modo Time Attack con coche fantasma incluido. Además, podrás colgar tu tiempo en Internet.





LARA CROFT TOMB RAIDER SÚPER CONCURSO



Proein y **SuperJuegos** te dan la oportunidad de ganar estos fantásticos premios. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 23 de diciembre y podrás ser el ganador de uno de los 50 lotes compuestos por 1 mando, 1 toalla, 1 mochila y 1 alfombrilla de ratón.

¿En cuál de estos lugares no se desarrolla el juego?

A) Praga **B)** Rivas **C)** París

CONCURSO «TOMB RAIDER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **sjtomb, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **sjtomb B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de diciembre.

supergui

DARK CHRONICLE



Descubre el misterio que oculta la última aventura de Lara y evita que El Alquimista Oscuro consiga sus planes.

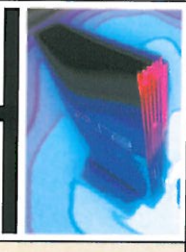
PRÓLOGO DE MONICA
El prólogo de **Monica** sólo sirve para poder familiarizarnos con los controles y el sistema de combate de ***Dark Chronicle***. Tras derrotar a cuatro soldados verás una secuencia donde serás testigo de la muerte del padre de **Monica** a manos de **Gaspard**.

PRÓLOGO DE MAX
Llegas a la tienda de **Cedric** que es el lugar donde trabajas. Tras hablar con **Cedric** éste te pedirá que arregles la aspiradora del piso inferior. Para poder arreglarla debes obtener la llave inglesa que se encuentra en un armario situado en la parte trasera de la misma planta.
También coge una libreta.
Con la llave en tu poder podrás arreglar la aspiradora. Enseguida quedarás dormido y cuando te despiertes saldrás corriendo hacia el circo. Al dar al payaso de la entrada el pase del circo aparecerá un tipo pelirrojo que te la quitará. Para recuperar la entrada deberás preguntar a la gente que hay en la plaza. Una vez la hayas conseguido verás una secuencia un tanto confusa. Después, dirígete al payaso de la entrada del circo y te dejará pasar una vez le hayamos entregado la entrada. Una vez en el interior escucharás una conversación entre el alcalde **Need** y **Flotsam**, el dueño del circo.
Al ser descubierto te verás rodeado por cuatro payasos en la pista central. Utiliza la llave inglesa como arma y en un momento acabarás con todos ellos.
Acto seguido comenzará tu desesperada huida, pues **Flotsam** te perseguirá subido en un gigantesco robot-payaso. Justo cuando vayas a ser descubierto serás rescatado por tu amigo **Donny**, quien te conducirá hasta las alcantarillas, lugar donde tiene instalado una tienda de campaña.

CAPÍTULO 1: HACIA EL MUNDO EXTERIOR
Una vez que estés dispuesto a continuar la aventura habla con la persona que te entregará un *Walkie-Talkie* y una pistola. También te indicará cómo salir hacia el exterior de la ciudad por los canales subterráneos. Cuando termines de hablar con él ponte rumbo a los canales.







Nota: Como la creación de todos los pasadizos del juego se crean de forma aleatoria te recomiendo que derrotes a todos los enemigos para coger experiencia. También te aconsejo que salves entre mazmorra y mazmorra. Y si te ves apurado de objetos regresa a la ciudad y compra en la tienda del padre de **Donny**, que es aquella que tiene dos calabazas en la puerta.

Avanza hasta la cuarta galería. Allí aparecerá tu primer enemigo serio del juego. Se trata del elefante de **Flotsam** llamado **Linda**. No te molestes en atacarlo porque de momento es invulnerable a todos tus ataques. Simplemente intenta esquivar sus ataques, en pocos segundos verás una divertida secuencia de **Cedric** y **Steve** (el robot *Ridepod*) y de cómo tendrás que huir.

Para hacer el paquete de energía primero debes fotografiar los materiales necesarios con la cámara que te ha regalado **Cedric**. También te hará entrega de un libro llamado *Memorias De Logros*. En esta ocasión, lo que debes fotografiar son tres cosas: Los tubos metálicos que hay en el tejado de la tienda de **Cedric**, los cántaros de leche que hay en la puerta de *Polly's Bakery* que está situado frente a la tienda de tu amigo y, por último, fotografía el cinturón del *Sheriff* **Blinkhorn** que está en la puerta de la comisaría.

Una vez que fotografíes estas tres cosas regresa a la tienda. Con la ayuda de **Cedric** mezcla las tres fotos y te dará como resultado un paquete de energía, así como los materiales necesarios para su creación. Lo más seguro es que los hayas obtenido en los combates. Si por casualidad te hace falta material de algún tipo, **Cedric** te dará dinero con el cual ir a comprar a la tienda del padre de **Donny**.

Cuando tengas los materiales para la creación del paquete de energía procede a su montaje. Al terminar ponte a los mandos de **Steve** y gracias a un atajo llegarás directamente a la sala en la que se encuentra **Linda**.

Este encuentro es muy sencillo ya que con unos cuantos golpes dejarás a **Linda** fuera de combate.

Una vez despejado el panorama continúa con tu camino. Al llegar al séptimo pasadizo (el penúltimo) **Flotsam** aparecerá de nuevo, aunque esta vez será montado sobre el robot con el que nos persiguió en el prólogo de **Max**.

La estrategia a seguir para derrotarlo es muy sencilla. Espera a que te lance las bombas-nariz y cuando estés junto a una de esas bombas lánzaselas hacia la cabeza. Intenta mantener en todo momento una distancia prudente ya que si te alejas mucho te lanzará misiles por los ojos y si te acercas te golpeará con sus manos. Si sigues esta estrategia en un minuto o dos será chatarra. **Flotsam** verá impotente cómo destruimos su preciado juguete y de nuevo tendrá que huir. Avanza hasta el último pasadizo que no es otro que la salida hacia el mundo exterior.

Una vez que finalice la secuencia, baja por las escaleras hasta el andén. Allí aparecerá el tren que se parará junto a ti y del cual saldrá **Cedric**, que te pedirá que le acompañes.

Ya en el interior sufrirás un nuevo ataque por cortesía de **Flotsam** que tiene más ganas de guerra que **Terminator**. Sube al techo del tren y para derrotarlo sólo tendrás que hacerle impacto con tres de las bombas que nos suministra **Cedric**. Eso sí, estate pendiente de la barra de energía del tren, ya que si la gasolina se agota y aún no has acabado con **Flotsam** perderás el combate. Al hacerle impacto la tercera bomba, **Flotsam** llegará de rebote hasta ti y te amenazará con su cintura cargada de dinamita. Justo antes de que nos pueda robar el colgante aparecerá el tipo pelirrojo que nos robó la entrada del circo, que no es otra persona que **Monica**. En una divertida secuencia se quitará de en medio al insolente payaso.

EPISODIO 2: RESURRECCIÓN DEL GRAN ANCIANO

Monica se une a tu causa. Ponte rumbo hacia el único camino al que tendrás acceso. Al llegar a una explanada verás una casa a la cual debes dirigirte. En el tejado de la casa verás a un solitario *Firbit* que tras la charla de **Monica** se encierra en el interior de la casa.

Llama a la puerta y después de engañar al *Firbit* entra en la casa.

Tras una secuencia donde te comentarán la desaparición de una humana llamada **Holly** y dónde verás cómo un grupo de *Firbit* se va en su busca, el jefe de los *Firbit* (**Conda**) te revelará que los siete deben estar juntos para tal cometido. Por esta razón debes aceptar e ir al bosque en su busca. **Conda** te acompañará hasta la entrada del bosque y hará que la flor que bloquea el paso al bosque desaparezca. También te hará entrega de una botella de zumo de uva.

Adéntrate en el bosque y al empezar la cuarta fase encontrarás el grupo de *Firbit* que desaparecieron. Sólo podrás hablar con aquel que está pescando, ya que los demás se niegan a hablar contigo. Tras la conversación con el *Firbit* pescador, al cual deberás hacerle entrega de la botella de zumo de uva, te dará una caña de pescar con un gusano. Ya que no podrás conseguir nada más, de momento, sigue avanzando por la pantalla hasta llegar a un gran lago. A la izquierda de dicho lago hay un camino que te lleva hasta un ser gigante llamado **Amo Utan**. Una vez que hayas charlado con él vuelve al lago grande.

Para poder pescar al pez llamado **Rey Mardan**, que es el responsable del encantamiento que sufren los *Firbit*, deberás usar una manzana envenenada como cebo. Justo en el momento que empiece el mando a vibrar y se hunda el cebo debes tirar hacia atrás con el *Stick* Izquierdo. Así pescarás al **Rey Mardan**.

Tras hablar con él te pedirá que, a cambio de romper el hechizo sobre los *Firbit*, lleves a su estanque un pez llamado **Priscleen**.

Para pescar a este pez lo mejor es que pongas un gusano en el anzuelo y te lleves hasta la charca más cercana a los *Firbit* encantados.

Cuando hayas pescado dicho pez, si el que pescamos no es un **Priscleen** deberás seguir pescando, regresa junto al **Rey Mardan** y entrégale el dichoso pez.

Una vez cumplida nuestra parte del trato los *Firbit* son liberados del hechizo.

Vuelve hacia donde estaban. Allí verás una secuencia y serán transportados hasta su casa.

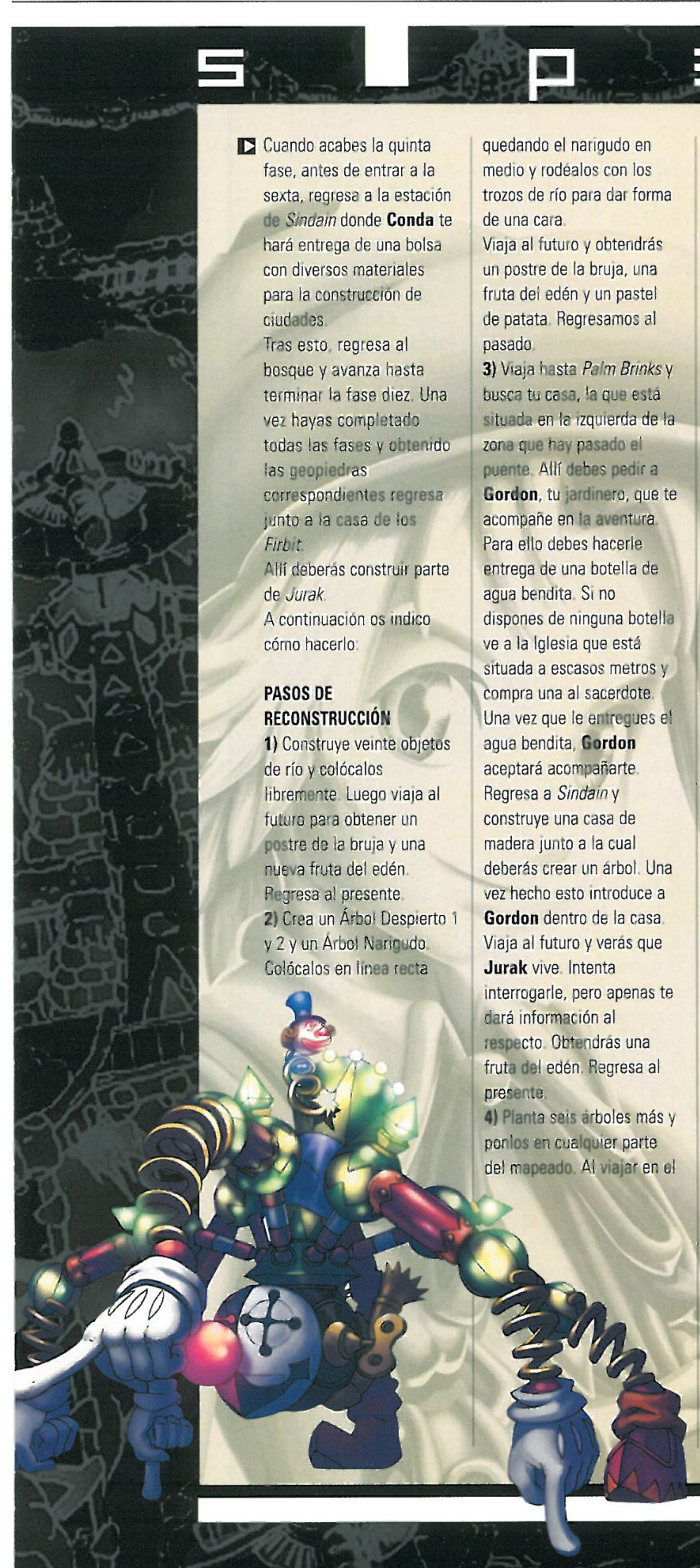
Una sucesión de escenas tendrán lugar. En una de ellas **Monica** te contará cómo viajar en el tiempo. Si decides viajar al futuro encontrarás varios cofres de los cuales podrás obtener una fruta del edén y un pastel de patata. Con los dos nuevos *items* regresa hasta la época actual.

De nuevo en el presente vuelve hasta la cuarta fase y regresa al lugar donde se encuentra el gigante, pues una vez que se haya restablecido de su enfermedad apartará la piedra que te impide el paso a la siguiente fase.

A partir de la quinta fase deberás conseguir una geopiedra por fase.

Este nivel sólo abre la puerta al siguiente nivel.

superguí



Cuando acabes la quinta fase, antes de entrar a la sexta, regresa a la estación de *Sindain* donde **Conda** te hará entrega de una bolsa con diversos materiales para la construcción de ciudades.
Tras esto, regresa al bosque y avanza hasta terminar la fase diez. Una vez hayas completado todas las fases y obtenido las geopiedras correspondientes regresa junto a la casa de los *Firbit*.
Allí deberás construir parte de *Jurak*.
A continuación os indico cómo hacerlo:

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Construye veinte objetos de río y colócalos libremente. Luego viaja al futuro para obtener un postre de la bruja y una nueva fruta del edén.
Regresa al presente.
2) Crea un Árbol Despierto 1 y 2 y un Árbol Narigudo. Colócalos en línea recta quedando el narigudo en medio y rodéalos con los trozos de río para dar forma de una cara.
Viaja al futuro y obtendrás un postre de la bruja, una fruta del edén y un pastel de patata. Regresamos al pasado.
3) Viaja hasta *Palm Brinks* y busca tu casa, la que está situada en la izquierda de la zona que hay pasado el puente. Allí debes pedir a **Gordon**, tu jardinero, que te acompañe en la aventura.
Para ello debes hacerle entrega de una botella de agua bendita. Si no dispones de ninguna botella ve a la Iglesia que está situada a escasos metros y compra una al sacerdote.
Una vez que le entregues el agua bendita, **Gordon** aceptará acompañarte.
Regresa a *Sindain* y construye una casa de madera junto a la cual deberás crear un árbol. Una vez hecho esto introduce a **Gordon** dentro de la casa.
Viaja al futuro y verás que **Jurak** vive. Intenta interrogarle, pero apenas te dará información al respecto. Obtendrás una fruta del edén. Regresa al presente.
4) Planta seis árboles más y ponlos en cualquier parte del mapeado. Al viajar en el tiempo **Jurak** te responderá acerca de la Mariposa Arcoiris. Obtendrás una semilla de *Lafrescia*. **Jurak** te advierte que tarda bastante en aparecer desde que se planta, aunque con unas gotas de sol acelerarás su crecimiento.
Las gotas de sol son una especie de sustancia que crean las *Himarras*; no son otra cosa que uno de los enemigos que aparecen en las fases del bosque. Obtén la caja de insignias y regresa a la época actual.
5) Regresa a tu casa. Una vez en el interior, busca el piano con la vista en primera persona. Tras localizarlo verás a su izquierda una puerta por la cual accederás a una habitación donde verás a una mujer medio sorda.
Sigue avanzando y llegarás a la cocina. Sube por las escaleras del fondo. ¡Ojo! No te equivoques, no subas por la escalera portátil, pues las que debes utilizar es una de piedra. Abre la puerta y continúa tus pasos hasta encontrar a la pobre **Adel**.
Para que se una a tu equipo debes hacerle entrega de los materiales que nos pide tras la breve conversación.
Después, sal de la habitación y vuelve a entrar.
Habla de nuevo con ella, nos regalará un traje verde y se unirá a tu causa.
Vuelve a *Sindain*. Allí construye una casa de paja e introduce a **Adel** en ella.
Debes construir también diversos objetos tales como vasijas y molinos para que la cultura se eleve a cincuenta y aparezca el mensaje de que ha habido un cambio en el futuro.
Viaja al futuro y verás cómo en la parte izquierda de la nariz de **Jurak** hay una pequeña tienda donde a cambio de 500 *Gildes* nos harán un disfraz de *Himarra*.
Regresa a la actualidad y ponte rumbo a la primera mazmorra.
Como personaje, escoge a **Monica** y una vez que esté bajo tu control pulsa R3 para que se disfrace. No tardará en aparecer una *Himarra* que muy amablemente te dará unas gotas de sol. Sal de la pantalla. Ahora dirígete a la mazmorra once. (Que es la última por ahora; recuerda que había otra salida en la mazmorra ocho para la cual aún no hay acceso). Al llegar a una especie de laguna, lanza al interior de ésta la semilla de *Lafrescia* y acto seguido las gotas de sol. Una enorme flor brotará y gracias a una parte de la misma podrás ascender por ella. Tras una escena, verás aparecer a la Mariposa Arcoiris.
Para poder derrotarla hay dos pasos:
El primero de ellos es golpear esa especie de tentáculos que tiene la flor y segundo, una vez que hayas golpeado todos los tentáculos, atiza a las pequeñas mariposas.
Atención que tiene truco, golpea a las mariposas en el siguiente orden: mariposa roja, naranja, amarilla, verde, azul, morada y violeta. Es decir hay que golpearlas en el orden de los colores del arco iris. Casi en todas las partidas se ponen en un orden y sólo tendrás que ir avanzando en sentido contrario al de las agujas del reloj. Tras golpear a la séptima, el combate acabará y verás una escena. Si por casualidad espantas a las pequeñas mariposas o te equivocas en el orden de los colores, se volverá a transformar en la Mariposa Arcoiris y deberás repetir la parte de los tentáculos.
Regresa a *Sindain*, viaja al futuro y observa los cambios producidos.
De vuelta al presente, haz entrega a los *Firbit* de la carta que te dio **Holly**.
6) Intenta reclutar a la panadera **Polly**. Ésta se negará a menos que le hagas entrega de 20 barras de pan crujientes al padre de **Donny** (el de la tienda de las calabazas en la puerta) y **Morton** te pedirá que vayas a su casa. Tras comprobar que está cerrada y leer la nota que hay en la puerta regresa a la tienda de **Morton**. Al comunicarle la nota nos hará devolver el pan a **Polly**, quien nos lo regalará al final y se unirá a tu causa.
En *Sindain* crea una casa de madera en la cual deberás cobijar a **Polly**.
También aumenta los puntos de cultura hasta cuarenta. Al aparecer el mensaje que te advierte de cambios en el futuro, viaja de nuevo en el tiempo. Tras observar los cambios regresa.
7) Debes rodear la casa de los *Firbit* con vallas. En el futuro verás un puente sobre **Jurak**.







En el futuro aparecerá una rama para acceder a la parte superior de **Jurak**.
8) Viaja hasta *Palm Brinks*. Entra a la tienda de armas con **Monica**. Dirígete a **Milene**. Para que se una a tu equipo debes aumentar en dos niveles (hasta cortadora) la espada *Gladius* con la que serás obsequiado. Al mostrársela a **Milene** se unirá.
Una vez en *Sindain* construye una casa de madera en la cual deberás introducir a **Milene**. A continuación, aumenta los puntos de cultura hasta llegar a cincuenta y así aparecerá el mensaje que nos anuncia cambios en el futuro. Al viajar en el tiempo comprobarás que ha aparecido una tienda de armas sobre **Jurak**.
9) Todas las condiciones para este paso las has de cumplir; es decir, si has completado del todo la reconstrucción de **Jurak** se te obsequiará con una pistola **Jurak**.
Regresamos al presente y ve a la estación de *Sindain*. Haz que **Monica** hable con **Cedric** y escoge la opción de irse. El tren seguirá su camino, que ahora ya está despejado.
Tu próximo destino es la estación del valle del equilibrio. Tras bajarte del tren y cruzar el puente llegarás a un valle. Debes ir hacia la casa que encuentres. En su interior hay un búho y una joven que yace enferma. El búho te pedirá ayuda para la muchacha. Para poder ayudarla debes de regresar a *Palm Brinks*. Una vez allí busca el camino que hay cerca de la Iglesia y que te llevará al parque en el cual verás un pequeño lago. Entra en la casa que se encuentra en medio del mismo y tras pedir ayuda al doctor **Dell** regresa a0 casa de **Lin**.
Serás informado de que padece un fuerte envenenamiento y que la única forma de salvarla es encontrar al *Chef* **Lao Chao** que vive en un templo llamado *Starlight*. Aunque resulta que eso sucede en el futuro, razón por la cual entrarás en las mazmorras del cañón *Starlight*.
CAPÍTULO 3: EL SABIO DE LAS ESTRELLAS
Al comienzo de este episodio **Monica** te explica el por qué del nombre del valle: Valle del Equilibrio. Una vez finalizada la explicación cruza el puente que hay cerca de la casa de **Lin** para llegar a las mazmorras. Continúa sin problemas hasta la quinta mazmorra. Ésta tiene dos salidas, sal por la que está marcada con el sol y avanza hasta la octava. Atención, si escoges la salida marcada con la luna llegarías a la que yo denomino la novena. Al llegar a la octava mazmorra verás que no puedes seguir avanzando. Así que regresa a la quinta mazmorra, pues ahora sí que tendrás que tomar la otra salida.
Continúa hasta la undécima mazmorra. Ésta tiene dos salidas: la del símbolo del sol y la de la estrella. Sólo podrás salir por la del sol para seguir hasta la mazmorra decimocuarta. Una vez en esta mazmorra y avanzar hasta el final de la misma verás la preocupación de los personajes por el estado de salud de **Lin**.
Ponte rumbo al valle del equilibrio.
Deberás intentar reconstruir el valle. Sigue estos pasos para hacerlo de manera rápida y sencilla:

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Debes de construir cuatro casas de ladrillos y ponerlas en las cuatro mesetas que verás en el mapeado. Fíjate en el gráfico que aparece en la parta inferior derecha del televisor para que os hacerte una idea del nivel. (Deben estar a la misma altura). También debes aumentar los puntos de cultura hasta veinte. Tras la aparición del cartel que nos anuncia cambios en el futuro viaja en el tiempo para obtener una fruta del edén.
2) Crea y coloca quince árboles que harán que en el futuro aparezcan varios cofres que contienen cuatro frutas del edén, un postre de bruja y un pastel de patata.
3) Viaja hasta la Iglesia de *Palm Brinks*.
Pide al Padre **Bruno** que se una. Para que esto suceda debes resolver el enigma de las velas que es muy fácil. Sólo tienes que apagar las velas siguiendo un orden: apaga la primera del lado izquierdo, la tercera del lado derecho, la quinta del lado izquierdo y la séptima del lado derecho. Al apagarlas todas, el Padre **Bruno** se unirá a tu equipo. En *Sindain* crea la iglesia e introduce al sacerdote.
Como cambio en el futuro sólo se producirá una pequeña variación en la estructura del escenario.
4) Ponte rumbo a tu casa y una vez allí ve a la cocina. Habla con **Ferdinand**, que es el cocinero más rellenito. Hazle entrega de una castaña que econtrarás en el *Burger* del futuro sobre **Jurak.** De este modo será miembro de nuestro ya importante equipo. En el Valle del Equilibrio construye un puesto chino para poner al pobre **Ferdinand**.
En el futuro aparecerán dos cofres que contienen un pastel de patata y una fruta del edén.
5) Sólo debes aumentar los puntos hasta llegar a los treinta. En el futuro verás cómo se ha creado el restaurante de **Lao Chao**.
En el restaurante serás informado por el maestro cocinero de la necesidad de obtener una flor del viento para que pueda prepararnos las empanadillas.
Regresa al presente y camina hasta la mazmorra octava (aquella en la que no pudimos hacer nada la primera vez que accedimos a ella). Allí verás un Cóndor que se negará a ayudarte hasta que no le ayudes tú primero. Lo que debes hacer es muy fácil: consigue introducir la bola dentro de la esfera de distorsión temporal que se halla en el nido del Cóndor. Con el bastón multiusos que encontrarás golpea la bola hacia la roca situada a la izquierda de la pantalla para desde allí intentar introducirla en el nido.
Como muestra de agradecimiento el Cóndor inclinará la cabeza. Te hará entrega de la Flor del Viento y de un palo de *golf* llamado **Cisne**.
En el futuro entrega la flor a **Lao Chao**, quien nos preparará las famosas empanadillas milagro.
Con ellas en tu poder, y en la actualidad, corre hacia la casa de **Lin**. Allí serás testigos de su pronta recuperación.
Una vez repuesta, **Lin** se ofrece a acompañarte en la aventura.
Regresa a las mazmorras y entra en la decimocuarta. En esta mazmorra acércate al inmenso árbol para que **Lin** intente recordar algo acerca de la muerte del **Amo Crest**. Pronto aparecerá un enorme ser orondo.
Este ser tiene dos ataques: pegar con la barriga y vomitar una sustancia verdosa.
Unos cuantos golpes a manos del *Ridepod* y será historia.
Continúa hasta la mazmorra decimonovena, aunque antes de entrar en ella debes seguir con la reconstrucción del Valle.
6) Ve a *Palm Brinks*. Pasa el puente y entra en la primera casa que hay a mano derecha, que no es otra que la casa de **Parn**. Para conseguir que se una a tu equipo debes hacerle entrega de los botes de pintura dorada que conseguiste en el futuro **Jurak** junto a los huevos de oro, o bien comprándolos en la carpintería del mismo lugar. Allí verás cómo **Julia** sale del retrato y se instala en el tren. **Parn** sigue sus ▶

superguí

pasos. Vuelve al Valle del Equilibrio, pinta de morado el techo de una de las casas de ladrillo y coloca una lámpara estrella en la parte la misma. Debes introducir a **Parn** en su interior.
En el futuro aparecerá una tienda de herramientas Objetos Estrella en la que entre otras cosas podrás comprar un Reloj de Estrellas.
Regresa al presente y a la mazmorra decimonovena. Utiliza el Reloj de Estrellas con las escaleras y viajarás en el tiempo hasta poco antes de la muerte del **Amo Crest**.
Al finalizar las secuencias te verás inmerso en dos combates simultáneos.
En el primero de ellos y manejando a **Monica** debes derrotar al Asesino Misterioso **Gaspard**, que no es otro que el asesino de nuestro padre en el Prólogo de **Monica**. Cuando le quites un tercio de vida aproximadamente, la acción cambiará a **Max** quien debe derrotar a todas las llamas de fuego y evitar que éstas alcancen a **Lin**.
Pronto pasarás a controlar de nuevo a **Monica**, seguirás en el punto en el que se cortó el combate anteriormente, y continuarás hasta acabar con otro tercio aproximadamente de la vida de **Gaspard**. Vuelves a controlar a **Max**, repite la forma de actuar que usaste la vez anterior. Por último, vuelve a controlar a **Monica** quien derrotará completamente a **Gaspard**. El asesino se retirará no sin antes acabar otra vez con la vida del **Amo Crest**. Sal de las mazmorras y viaja al futuro donde verás que el **Amo Crest** es ¡¡¡**LIN**!!! Nos informará de que debes viajar 10.000 años en el pasado para derrotar a **Griffon**. Para poder retroceder tanto en el tiempo tendrás que hacerlo desde el Laboratorio Lunar, se encuentra situado en la Costa de *Veniccio*.
Nota: Al igual que en *Sindain* puedes terminar de reconstruir el Templo de *Starlight*.
7) Coloca cuatro vasijas antorcha junto a la Iglesia del Valle del Equilibrio. En el futuro aparecerán tres cofres que contienen una esmeralda, una fruta del edén y un postre de bruja.
8) En el vestíbulo de tu casa se encontrará **Stewart**, quien te pedirá dinero prestado para un libro de una subasta. Tras hacerle entrega del dinero se unirá a tu grupo. De vuelta en el Valle debes cobijar a **Stewart** dentro de una de las casas de ladrillo.
También debes llegar a los cuarenta puntos de cultura. En el futuro aparecerá una fruta del edén en un cofre.
9) Recluta al *Sheriff* **Blinkhorn**. Para que se una debes aceptar el reto que te propone: ir a la barca del estanque y regresar en menos de dos minutos y un segundo. Cosa que resulta complicado pero no imposible.
Una vez se una el *Sheriff* llévalo a una de las casas de ladrillo que queda vacía, aunque para que el *Sheriff* acepte debes poner a la casa una valla de hierro y una puerta del mismo material. En el futuro serás obsequiado con un cofre que contiene una perla una hoja de serpiente. Este último regalo sólo aparecerá si consigues reconstruirlo totalmente.
Camina hasta la estación del Valle y allí comunica a **Cedric** que tu trabajo en esta zona ha concluido. Cuando llegues a *Veniccio*, **Max** verá por primera vez el mar en una divertida secuencia.

CAPÍTULO 4: ADIÓS SHINGALA

Una vez en *Veniccio* lo primero que debes hacer es entrar en la cueva que encuentres. En su interior hallarás a **Pau** y a su mascota **Shingala**.
Pau te comentará que **Shingala** está herido y que debe de salir a buscar un medicamento para sus heridas. A los poco segundos de quedarte a solas con el *Shigura*, éste saldrá al exterior y se dirigirá a las cuevas de este nivel. Síguele y, a partir de este momento, mejora de vez en cuando tus armas.
A continuación, un consejo que te servirá para el episodio cinco. Si tienes en tu poder una pistola clásica debes aumentarla dos veces (hasta que se convierta en una pistola campana). Si por casualidad en lugar de la pistola clásica tienes una pistola trompeta, entonces sólo debes aumentarla un nivel para convertirla igualmente en la pistola campana.
Dicho esto seguimos con el recorrido.
Avanza sin problema hasta la octava mazmorra. Al terminar esta mazmorra y pasar a la novena verás un enorme mural llamado «Mural de la destrucción» y **Monica** te explicará el significado que tiene. En mitad de la clase teórica aparece **Shingala** con un casco puesto en la cabeza cual soldado del ejército. Este casco hace que el *Shigura* se comporte de manera violenta tanto contigo como con **Paul** que hace acto de presencia en este momento. Como no puedes hacer nada más por ahora debes poner tierra de por medio y volver a **Veniccio**. A continuación debes reconstruir *Veniccio*.

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Coloca ocho bloques de muelle.
A continuación, crea una casa de hierro en la cual puedes meter a **Julia**, la chica que salió del cuadro de **Parn**. También necesitarás treinta puntos de cultura. No pasará nada en el futuro.
2) Crea y coloca una casa roja (es decir, crea y coloca una casa de hierro y a continuación píntala de rojo) y en su interior introduce a **Claire**. **Claire** es una preciosa rubia que vive en la casa que está al final de la calle donde vives. Antes de ir a por ella te recomiendo que viajes al lugar donde combatiste contra la Mariposa y haz una foto al tallo de *Latrescia*, es indispensable para que **Claire** se una a tu equipo. Para que **Claire** acepte entrar a la casa debes colocar dos vasijas antorcha a cada lado de la puerta de entrada y crear una tienda flotante y colocarla cerca de la casa.
En el futuro conocerás a **Osmond**, un científico-robot que te dará un gusano electrificado y te dirá cómo crear un acuario y los pasos a seguir para vencer a **Shingala**.
Una vez hayas retratado la fuente, la caja de madera y la ventana, crea el acuario. Después, ponte rumbo a la mazmorra del Rey **Mardán**. Allí debes pescar un pez que y llevarlo al acuario.
A continuación mete el gusano electrificado en el acuario, el pez se lo comerá y se convertirá en un pez electrificado. Pon rumbo a la mazmorra donde se encuentra **Shingala**, pero antes salva la partida. Una vez que aparezca el *Shigura* ten mucho cuidado con no quitarle toda la vida en el enfrentamiento. Cuando le quede poca vida empezará a abrir la boca, coge el pez electrificado y tíraselo. Esto provocará un cortocircuito en el casco de **Shingala** y éste volverá a la normalidad.
Regresa a la cueva de **Pau**. El conejo te pedirá que vayas a la aldea de los *Shiguras* para pedirles la medicina que salve a **Shingala**, pero como aún no sabes hablar su idioma tendrás que seguir reconstruyendo el lugar.
3) Crea y coloca una casa azul en la cual deberás hacer que **Donny**, el chico que te salvó en el Prólogo de **Max**, viva en ella. Para reclutarle debes comprar las dos monedas raras que se venden en la carpintería





del centro comercial **Jurak** del futuro (la moneda Indestructible y la moneda Oscura). También has de colocar un barco cerca de la casa de **Donny** (si por un casual un barco está cerca de dos casas que necesitan su proximidad se entenderá que esa condición está completada en ambos casos).
En el futuro conocerás al doctor **Nobb** que resulta ser un niño. Tras comunicarle tu problema te entregará un *Shell-Talkie* con el que podrás entender el lenguaje de los *Shiguras*.
Al regresar al presente debes ir de nuevo a las mazmorras y continuar hasta la última que será el acceso a la aldea de los *Shiguras*. Después de hablar con el jefe de los *Shiguras* éste te entregará la medicina con la que curar a **Shingala**.
Ponte rumbo a casa de **Pau** y cura a **Shingala**. Cuando salgas de nuevo a la superficie verás que la nave de **Gaspard** se dirige al poblado *Shigura*.
Sin perder tiempo ponte rumbo a la aldea. Cuando llegues no serás tan bien recibido como la vez anterior, ya que todos los *Shiguras* poseen en su cabeza el mismo modelo de casco que **Shingala** en la mazmorra del mural de la destrucción. Sobre ellos verás al doctor **Jamming** volando con su nave y dará comienzo el enfrentamiento. Acabar con él es tarea sencilla. Para ello, golpea de tal forma a los *Shiguras* que estos al levantar su cabeza golpeen al doctor. Después de unos cuantos aciertos verás cómo su nave es destruida y el doctor cae al suelo. También observarás cómo los cascos que poseen los *Shiguras* son destruidos. Hay una escena un tanto curiosa y en la que podrás ver cómo un *Shigura* lame la cara al doctor. Este hecho hará que el doctor se vuelva bueno. También observarás una triste escena en la cual **Shingala** se despide de **Pau**, aunque la historia nos dice que **Shingala** volverá todos los años a ver a **Pau** y que se convertirá en el jefe de los *Shiguras*.
Continúa con la reconstrucción del laboratorio lunar. Para ello sigue los siguientes pasos.
4) Construye una casa de hierro de color morado y pon cerca una tienda flotante. No habrá cambios en el futuro. Hay otro requisito pero, como ha de haberse completado previamente, prefiero omitirlo para no crear confusión.
5) Haz exactamente lo mismo que en el paso anterior pero la casa ha de ser esta vez verde. Tampoco habrá cambios en el futuro.
6) Sólo hará falta obtener cincuenta puntos de cultura, que lo más seguro es que ya los tengas. Si no es así, coloca carros de madera, buzones, un molino... etc. En el futuro obtendrás un pastel de patata. Si visitas de nuevo al doctor **Nobb** verás que tiene como empleado a la doctor **Jamming**, bueno en realidad es el nieto de éste y el chaval te explica que su abuelo se volvió bueno después de ser derrotado.
Tras una serie de secuencias verás a tu madre vía videoconferencia.
Cuando converses con ella te hablará de las *Atlamillias* y sabrás que hay una más, la amarilla, que está en posesión de **Griffon**. En ese momento los secuaces del malo atacarán el lugar donde se encuentra tu madre.
Para ayudarla debes ir al presente e llegar al Monte *Gundor* que se encuentra en la región de *Heim Rada*.
Antes de poner rumbo a la siguiente región puedes seguir con la reconstrucción del laboratorio lunar. Para ello, sólo te queda completar los tres siguientes pasos:
7) Crea y coloca ocho Luces de piedra. Consigue un total de sesenta puntos de cultura o más. No habrá cambios en el futuro.
8) Construye y coloca un molino. No habrá cambios en el futuro.
9) Consigue ochenta puntos de cultura colocando objetos en el escenario. En el futuro **Osmond** te hará entrega del Cañón Nova, un arma muy potente, con la que podrás derrotar a los nuevos enemigo que vayan apareciendo. También podrás coger tres piedras preciosas y una fruta del edén. A continuación, dirígete al Monte *Gundor*.

CAPÍTULO 5: CONFLICTOS DEL PASADO Y DEL FUTURO

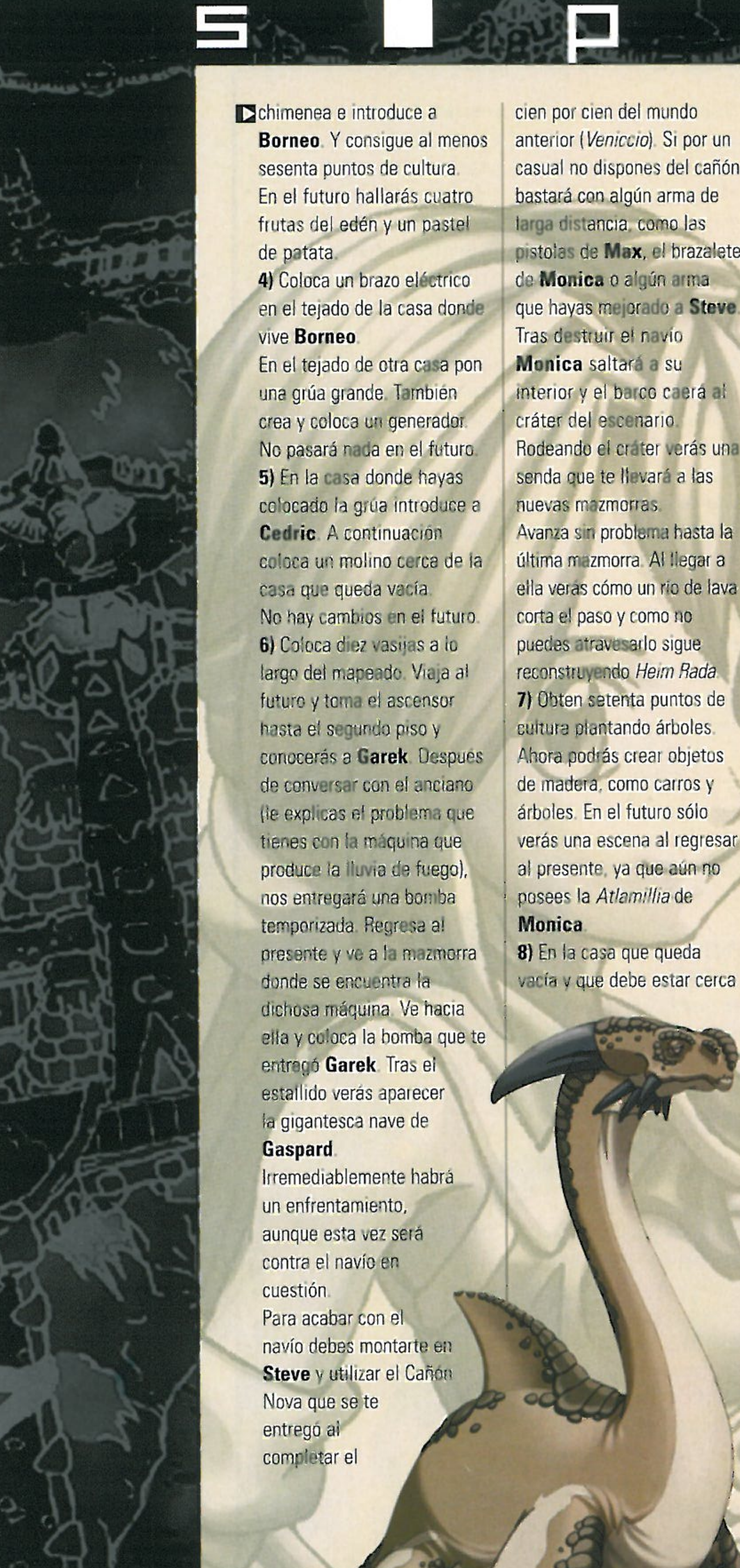
Al llegar a este lugar lo primero que llama la atención es la incesante lluvia de fuego que cae sobre el monte *Gundor* y la inexistencia total de vida alguna. Al final de la explanada verás la entrada a las mazmorras de este mundo. Ve a la primera mazmorra y avanza hasta llegar a la cuarta, que contiene dos salidas. Una de ellas está marcada por el símbolo del Sol y la otra por el símbolo de la Luna. Sólo podrás salir por la del Sol. Sigue por las mazmorras hasta llegar al final de la undécima.
Al entrar en la mazmorra duodécima verás una impresionante máquina, causante de la lluvia de fuego. Al llegar a ella comprobarás que no puedes continuar a menos que la destruyas, así que regresa a *Heim Rada*. Tras la descarga de las gemas reconstruye el lugar.
¡¡Ojo, no construyas nada que sea de madera porque se quemará con la lluvia!!

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Construye tres casas de ladrillo y alcanza los treinta puntos de cultura. Para ello, crea chimeneas y lámparas para las casas. En el futuro conseguirás un pastel de patata y una fruta del edén.
2) Necesitas construir un total de 60 bloques que distribuirás de la siguiente forma:
Coloca los bloques formando un rectángulo, de tal manera que un lateral esté formado por cinco bloques y el otro lado por cuatro. Así crearás un rectángulo formado por veinte bloques. A continuación, vuelve a repetir este paso pero creando el rectángulo encima del anterior. Después, haz otro rectángulo y colócalo de la misma forma. Parecerá que has hecho un rectángulo en tres dimensiones. Y en lo alto de los bloques pon una nueva casa de ladrillo. En el futuro no habrá cambios.
3) En una de las casas que hayas creado pon una



superguí



chimenea e introduce a **Borneo**. Y consigue al menos sesenta puntos de cultura. En el futuro hallarás cuatro frutas del edén y un pastel de patata.

4) Coloca un brazo eléctrico en el tejado de la casa donde vive **Borneo**. En el tejado de otra casa pon una grúa grande. También crea y coloca un generador. No pasará nada en el futuro.

5) En la casa donde hayas colocado la grúa introduce a **Cedric**. A continuación coloca un molino cerca de la casa que queda vacía. No hay cambios en el futuro.

6) Coloca diez vasijas a lo largo del mapeado. Viaja al futuro y toma el ascensor hasta el segundo piso y conocerás a **Garek**. Después de conversar con el anciano (le explicas el problema que tienes con la máquina que produce la lluvia de fuego), nos entregará una bomba temporizada. Regresa al presente y ve a la mazmorra donde se encuentra la dichosa máquina. Ve hacia ella y coloca la bomba que te entregó **Garek**. Tras el estallido verás aparecer la gigantesca nave de **Gaspard**. Irremediablemente habrá un enfrentamiento, aunque esta vez será contra el navío en cuestión. Para acabar con el navío debes montarte en **Steve** y utilizar el Cañón Nova que se te entregó al completar el cien por cien del mundo anterior (*Veniccio*). Si por un casual no dispones del cañón bastará con algún arma de larga distancia, como las pistolas de **Max**, el brazalete de **Monica** o algún arma que hayas mejorado a **Steve**. Tras destruir el navío **Monica** saltará a su interior y el barco caerá al cráter del escenario. Rodeando el cráter verás una senda que te llevará a las nuevas mazmorras. Avanza sin problema hasta la última mazmorra. Al llegar a ella verás cómo un río de lava corta el paso y como no puedes atravesarlo sigue reconstruyendo *Heim Rada*.

7) Obtén setenta puntos de cultura plantando árboles. Ahora podrás crear objetos de madera, como carros y árboles. En el futuro sólo verás una escena al regresar al presente, ya que aún no posees la *Atlamillia* de **Monica**.

8) En la casa que queda vacía y que debe estar cerca del molino coloca en su interior a **Erik**. En el futuro encontrarás dos frutas del edén, dos pasteles de patata y dos postres de bruja.

9) Ve a tu casa de *Palm Brinks*. En la habitación que hay junto a la fuente encontrarás a tu padre, pídele que se una a tu grupo. Para ello, transforma una pistola trompeta en una pistola campana (lo conseguirás aumentando un punto de nivel). Si aumentas más de la cuenta el nivel tendrás que comprar una pistola clásica y aumentarla dos veces. Regresa de nuevo a *Heim Rada* y ve hacia los bloques de tres plantas. Rodea la casa con vallas metálicas y coloca a tu padre en su interior. Los puntos de cultura aumentarán hasta cien como mínimo. En el futuro conocerás al anciano **Galem Aeris**, quien nos dará un Cuerno de Fuego para cruzar el río de lava que se encuentra en la última mazmorra. Cuando llegues a la mazmorra y utilices el Cuerno de Fuego para cruzar el río de lava, verás a **Monica** inconsciente junto al despiadado **Gaspard**. Tendrás que enfrentarte a él. Procura atizarle tres veces con el martillo y da un paso hacia atrás para evitar que te hiera con la espada. Repite este sistema de combate y no tendrás problema para acabar con él. ¡Ojo!, no le ataques a larga distancia ya que te acribillará a magias. Con un poco de paciencia y otro poco de suerte, **Gaspard** pronto será derrotado y tras una secuencia te darás cuenta de que en el fondo no es tan malo como creías. Justo cuando se dispone a marcharse, **Griffon**, que no acepta su traición, lo transforma en un demonio contra el que tendrás que pelear en un nuevo combate (será sencillo si dispones del Cañón Nova, obtenido tras completar el cien por cien de la reconstrucción de *Veniccio*).

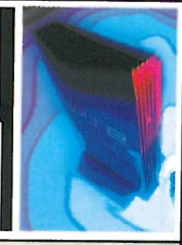
Tras derrotar a **Gaspard** verás otra secuencia del espadachín que se reúne en el cielo con su madre. Este paso es el último que te quedaba para completar la reconstrucción de *Paznos*. Ahora debes viajar al futuro y serás testigo de una secuencia en la que **Galen** regala a **Monica** una espada que perteneció a su difunto padre. Al finalizar la conversación verás un teletransportador que te llevará a *Paznos*. Allí verás más escenas y te reencontrarás con tu madre, aunque por muy poco tiempo. En medio de tanta charla y tanta secuencia te advertirán de que el *Ixion* está por fin terminado y que podrás retroceder 10.000 años en el pasado. Regresa al presente y ve a *Veniccio*. Desde allí, viaja de nuevo al futuro y ve al laboratorio lunar. En una secuencia verás que el tren está terminado y al entrar en él serás transportado al pasado.

CAPÍTULO 6: CHOQUE DE ÉPOCAS

Tras bajar del tren contemplarás la impresionante fortaleza de **Griffon**. A continuación, ve hacia la puerta de la misma. Contemplarás la inexistencia de vida en lo que fue el jardín. Al llegar a la puerta que da acceso al interior verás cómo ésta se abre para facilitarte el acceso. Dentro te espera **Griffon**. Te retará a un combate más complicado de lo deseado. La táctica a seguir es fácil; sólo con golpearle dos veces, o tres como máximo, retroceder un par de pasos y repetir la operación un par de veces será suficiente. Cuando pienses que le has vencido, acércate, te robará las tres *Atlamillias* y se transformará en un «bicho muy feo». Gracias a su nuevo poder, **Griffon** conseguirá que su palacio aparezca en la época actual. Cuando tengas el control de **Max** o **Monica** sal al patio y escapa en el *Ixion* gracias a la inestimable ayuda del **Carpenterion**. Llega a *Stonehenge de Kazarov*. Allí verás un comunicado de la madre de **Max** que te dice cómo transportar el **Paznos** hasta el presente. Obtendrás una llave que te permitirá romper los sellos de Estrella de las mazmorras que tenían la salida marcada con ese símbolo. Acude en el orden que visitaste por primera vez dichas zonas. Así pues, encamínate hacia el bosque de la Mariposa Arcoiris. Accede directamente a la mazmorra octava. Allí y tras obtener la sierra que te servirá de llave ve hasta la salida marcada con la Estrella.







Después de utilizar la llave Estrella utiliza la sierra para acceder a la mazmorra duodécima. Avanza hasta la decimoquinta mazmorra. Allí te encontrarás con un jefe final llamado **Trentos**. Para derrotarlo bastará con utilizar el Cañón Nova de **Steve**. Una vez derrotado coge la Gema de Tierra que verás en el altar.
A continuación, dirígete hacia el Cañón *Starlight* y accede a la undécima mazmorra. Tras obtener la carne que ejerce de llave, ve hasta la salida de la Estrella y repite los pasos que hiciste anteriormente para acceder a la vigésima mazmorra.
Avanza hasta la mazmorra vigésimo tercera para encararte con un jefe llamado **Lapis Garter**, al que le harás ver quién manda aquí gracias una vez más al *Ridepood Steve* y su Cañón Nova. Tras obtener la Gema de Viento ponte rumbo a las mazmorras de *Veniccio*, accede a la décima mazmorra y repite de nuevo los pasos para salir por la salida de la Estrella. Luego avanza hacia la decimoséptima mazmorra. Al llegar a la vigésima mazmorra lucharás contra un nuevo jefe llamado **Dragón Marino**.
Este jefe es bastante difícil de vencer ya que desaparece bajo tierra para aparecer junto a ti con el fin de golpearte por sorpresa. Para evitar que eso ocurra utiliza a **Steve** y acribíllalo a base de cañonazos. Cuando hayas acabado con él coge la Gema de Agua que se encuentra en el altar.
Ahora ve hasta la cuarta mazmorra del Monte *Gundor* para avanzar hasta la decimonovena mazmorra una vez hayas conseguido abrir la salida de la Estrella.
Avanza hasta la mazmorra vigésimo segunda para enfrentarte a **Inferno**, el guardián de la última Gema. De nuevo, acude a **Steve** para derrotar al jefe que resulta ser una calavera con una espada en la mano. Al derrotarlo coge del altar la Gema de Fuego.
Ahora que tienes las cuatro gemas en tu poder (tierra, viento, agua y fuego) regresa a *Stonehenge de Kazarov* y coloca cada gema en su altar. Acto seguido verás cómo **Paznos** aparece en el presente y ataca la fortaleza de **Griffon**, que caerá a la Tierra.
Ponte rumbo a la fortaleza.

CAPÍTULO 7: PALACIO FLORAL

Nada más entrar a la fortaleza verás una escena en la que aparece **Alexandra**, la princesa que habitó la fortaleza en el pasado. Tras la escena adéntrate en el palacio y sube las escaleras que dará acceso a las mazmorras de este nivel.
Avanza sin problema hasta la mazmorra cuarta y sal por la salida que tiene el símbolo del Sol para avanzar hasta la quinta.
Sigue avanzando hasta la mazmorra undécima que resulta ser la habitación de **Alexandra**. Allí verás una escena.
Una vez que hayas cogido la flor de la mesa regresa hasta la mazmorra cuarta de la cual saldrás por la salida de la Luna para acceder a la duodécima mazmorra.
Continúa avanzando por las mazmorras hasta llegar a la vigésimo primera.
Allí debes colocar la flor en el jarrón para ser testigo de una nueva escena de **Alexandra** y **Griffon**.
Sal por la puerta que se acaba de abrir para llegar a la siguiente mazmorra.
Continúa hasta terminar la mazmorra vigésimo sexta.
Antes de entrar en la 27 saldrás de las mazmorras para coger un montón de comida repartida entre todos los cofres que han aparecido en el vestíbulo del palacio.
Ahora es momento de ponerse manos a la obra e intentar (y conseguir, por supuesto) reconstruir el jardín. A trabajar un poco...
He de decir que debes fabricar todo lo que se puede construir y en lo máximo que se te permita, porque todo, absolutamente todo, te hará falta.

PASO DE RECONSTRUCCIÓN

1) Coloca la fuente en el medio del jardín. La mancha del suelo te vendrá de perlas para colocarla.
2) Coloca cuatro carreteras a *Golbad* al Sur de la fuente y las otras cuatro al Norte de la misma.
3) Coloca las dieciséis columnas lunar en los bordes de la carretera a *Golbad*.
4) Primera parte
Coloca dos piezas de carretera al Este de la fuente y otros dos al Oeste.
5) Coloca una escalera *Starlight* a continuación de los dos tramos de carretera de manera que los escalones den a la carretera. Hazlo tanto en el tramo de carretera que colocarás al Este como la que situarás al Oeste de la fuente.
A continuación, coloca los tramos de río de modo que pasen debajo de las escaleras.
Para evitar problemas en otros pasos coloca los tramos de río situados al Oeste de la fuente lo más al Norte que te sea posible.
4) Segunda parte
Coloca un nuevo trozo de carretera a continuación de la escalera *Starlight*. Para que sirva de confirmación de que has realizado este paso correctamente sitúa a **Max** en la fuente y, tanto al Este como al Oeste, pasa por ambos tramos de carretera la escalera *Starlight* y un nuevo tramo de carretera.
6) Coloca los seis arriates de la siguiente forma:
En la parte Oeste de la fuente coloca cuatro arrietes entre las columnas y el río. Los otros dos en la parte superior de la escalera *Starlight* y los demás en la parte Este de la fuente (justo por debajo de la escalera *starlight*, aunque esta vez deben estar a ambos lados del río). Verás una tierna escena entre **Alexandra** y **Sirus**, el verdadero nombre de **Griffon**.
7) Coloca la escalera Palacio al Norte del río de la parte Este de la fuente. Este tramo de río deberás construirlo lo más al Norte posible. A continuación, coloca los dos bancos plateados cerca de la escalera que acabas de poner.
8) Coloca el salón de las penas en la parte inferior izquierda del jardín; es decir, al Sudoeste.
9) Coloca el estanque de ilusiones en el mismo sitio de la escalera de Palacio, aunque esta vez al Sur del río.
10) En el último paso debes colocar las dos camelias entre el salón de las penas y la escalera *Starlight*.
Ahora verás una nueva escena de **Alexandra** y **Sirus**. Sabremos cómo se conocieron.
Ahora podrás acceder a la última mazmorra de este nivel, aunque antes te aconsejo que recuperes munición, pociones y objetos que restablezcan vitalidad. Si tienes poco dinero para comprar, vende las armas en las tiendas de la ciudad o visita otras mazmorras de este mundo, o de otro para conseguir dinero.
Cuando estés abastecido SALVA LA PARTIDA. A continuación, entra de nuevo en las mazmorras y avanza directamente hasta la última. Allí, al llegar a una puerta te pedirá que digas el nombre del señor del palacio. Escribe **Sirus**. Tras dar la respuesta correcta te dejará pasar por la puerta y prepárate para los combates más difíciles del juego. Son combates muy duros y, para colmo de males, vienen todos seguidos y sin oportunidad de escapar.
Empieza con el emperador **Griffon** que resulta ser un poco más fácil que la vez anterior. Este combate se divide en tres partes:
La primera parte **Griffon** estará todo el rato volando sobre nosotros por lo que deberás atacarle con las pistolas de **Max** o los brazaletes de **Monica**. Al acabar con el primer tercio de la vida verás una secuencia. (Cada parte es un tercio de su vida)
En la segunda parte del combate, **Griffon** convierte sus alas en poderosas

superguía

espadas. Si le atacas muy de cerca te dará con el ataque circular que posee y si te alejas te lanzará un ataque a distancia; así que la mejor forma de acabar con él es golpearle dos veces, dar un par de pasos atrás y volver a la carga.
En la tercera parte debes tener cuidado con su ataque paralizador. Si utilizas este ataque debes estar preparado y curarte enseguida con corazones de cereza o las curaciones milagrosas, ya que de lo contrario aprovechará tu inmovilidad para acercarse hasta ti de un salto y golpearte.
Tras acabar con **Griffon** verás una escena y contemplarás cómo **Sirus** en realidad estaba poseído por un malvado ser que no duda en intentar quitarle la vida al pobre conejo. **Max** le estropea el invento porque salva a **Sirus** de lo que parecía una muerte más que segura.
Instantes más tarde serás transportado a una Espiral de Sueño donde el malo hiere de muerte a **Sirus**.
La Espiral de Sueño es un camino que conduce a varias explanadas donde te enfrentarás a unos cuantos jefes.
El primero de ellos se llama **Mammo** y es un elefante muy lento. Aprovecha esa lentitud para atacarle a espadazo limpio (o martillazo según el personaje) por la espalda cual vil traidor hasta acabar con su vida. Al derrotarlo sigue tu camino por la alfombra roja hasta llegar al **Señor Pesadilla** con el cual debes emplear la misma técnica.
El tercer jefe es **Uther**, un caballero metálico. Éste es más duro de pelar ya que de lejos ataca con misiles y de cerca agujerea con la lanza que posee. En este caso el mejor aliado es el *Ridepood* **Steve**.
El cuarto jefe, o mejor dicho los jefes siguientes porque son dos, son esqueletos. **Steve** se convierte de nuevo en tu mejor baza para acabar pronto con los dos.
El quinto y último jefe es el **Señor Oscuro**. Este jefe, aparte de la dificultad que tiene el vencerlo, posee dos aspectos que lo hacen realmente difícil de vencer. Lo primero que debes saber es que, mientras su corazón sea azul, sólo le hará efecto los ataques de **Max**. Y si su corazón brilla de color rojo sólo **Monica** le podrá infligir daño.
Lo segundo es que sólo disponemos de cinco minutos para acabar con él. Así que espero que tengas suerte. El tema del tiempo es lo que hace que este combate sea un auténtico suplicio, aunque es verdad que no es imposible. Así que ánimo.
Al derrotar al **Señor Oscuro** verás la secuencia final y los créditos.
Atención, deja que terminen los créditos y salva la partida que se os pide ya que al cargar este archivo podrás jugar el Capítulo 8.

CAPÍTULO 8: LA AVENTURA OLVIDADA

El alcalde de la ciudad, **Nedd**, te solicita ayuda porque pretende abrir la línea de ferrocarril. Pero para ello le hace falta un mineral llamado *Zelmite*. Esta piedra tan poderosa se encuentra en la última mazmorra de este peculiar mundo. Estas mazmorras son complejas porque todas las bestias que allí habitan quitan mucha energía y poseen bastante resistencia.
Avanza hasta la mazmorra quinta. Allí aparecerá **Monica** que se unirá de nuevo a contigo.
Con **Monica** en tu equipo avanza hasta la sexta mazmorra. Sal primero por la salida de la Luna para llegar hasta la décima mazmorra donde te espera el primer jefe de este nivel. Son dos robots llamados **Burst 1** y **Burst 2**. Atácales con el Cañón Nova de **Steve** a diestro y siniestro. En los cofres que aparecen obtendrás una piedra de Sol y una moneda sanadora.
Al acabar con ellos vuelve a la mazmorra sexta para salir esta vez por la salida del Sol y llegar hasta la próxima mazmorra, que es la undécima.
La undécima mazmorra también contiene dos salidas y, al igual que en la anterior, sal primero por la del símbolo de la Luna. En la decimosexta mazmorra te enfrentarás a un nuevo jefe. Son seis seres a los que dispararás con el Cañón Nova una vez más. En los cofres que aparecen al vencerles encontrarás una moneda de absorción y una piedra de Luna. De nuevo regresa a la undécima mazmorra para salir por la puerta del Sol y avanza hasta la decimo octava mazmorra. En esta última tendrás que salir primero por la salida, como no,de la Luna.
En la mazmorra vigésimo primera te enfrentarás de nuevo a un jefe: son dos esfinges llamadas **Hermanos Pegones**. Por derrotarlos serás obsequiado con una moneda de experiencia, una dinamita (objeto imprescindible para más adelante) y una moneda muy venenosa.
Tras salir de la mazmorra décimoctava por la salida del Sol llegarás a la vigésimo segunda. En esta mazmorra tendrás que salir de nuevo por la salida de la Luna. De este modo llegarás hasta la mazmorra vigésimo sexta. Allí tendrás que enfrentarte a cinco **Mandoras** a las que podrás derrotar de manera sencilla. En los dos cofres aparecerán sendos diamantes. Regresa de nuevo a la mazmorra vigésimo segunda para salir por la salida del Sol. De este modo podrás llegar a la vigésimo séptima mazmorra. En ésta te espera un *Flotsam* Metálico al que le tendrás que dar ración extra de Cañón Nova, disparos de pistola o de brazalete ya que la espada y el martillo son ineficaces. Este *Flotsam* no hace nada más que flotar encima de nosotros. Tras derrotarlo avanza hasta la siguiente mazmorra.
Esta nueva mazmorra, la vigésimo octava, contiene dos salidas. Esta vez, y como siempre, sal por la salida de la Luna para llegar hasta la trigésimo cuarta mazmorra. Cuando salgas por esa mazmorra regresa de nuevo a la vigésimo octava y sal por la del símbolo del sol. De este modo accederás a la trigésimo quinta mazmorra. Continúa completando mazmorras hasta que por fin llegues a la última de todas las mazmorra.
Antes de entrar en ella no olvides comprar de todo para recuperar salud y para rellenar munición porque sin duda lo necesitarás.
Nada más y nada menos que te enfrentarás de una vez por todas al **Jefe Final**, que es el mismísimo **Genio Oscuro**.
¡¡OJO, SALVA PARTIDA!!
Este Genio parece un globo de feria, está todo el rato volando por encima de ti mientras va soltando miniaturas de él.
Para hacerle daño sólo podrás utilizar las pistolas de **Max**, brazalete de **Monica** o el Cañón Nova del *Ridepood* **Steve**. Con un poco de paciencia, suerte y aguante, poco a poco irás vaciando la vida del Genio y podrás contemplar el verdadero final de esta maravillosa aventura.





CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

supertrucos

CRIMSON SKIES

[XBOX]

MODO DIOS
Durante el transcurso de una partida presiona Y, A, X, B, Negro. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

TODOS LOS AVIONES
Durante el transcurso de una partida presiona Y, X, B, Y, Negro. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

MUNICIÓN INFINITA
Durante el transcurso de una partida presiona A, Y, A, Y, Negro. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.



STAR WARS: REBEL STRIKE

[GAMECUBE]

DOCUMENTAL
Para ver por completo el *Making Of* del juego introduce como *password* en el menú de opciones **LOOKMOM!**

MUSIC HALL
Si quieres acceder a una completa recopilación de los temas musicales del juego introduce como *password* en el menú de opciones **HARKHARK**.

RECREATIVA STAR WARS
Si lo que quieres es acceder a la recreativa original de *La Guerra De Las Galaxias* y ser testigo de cómo empezó todo, lo que debes hacer es entrar en el menú de opciones e introducir como *password* primero **RTJPFC!G** y después **TIMEWARP** para confirmarlo.

EL RETORNO DEL REY

[PS2]

MODO PERFECTO
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Círculo, abajo, Triángulo, X.

TODAS LAS MEJORAS
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Arriba, Abajo, triángulo, Cuadrado.

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Cuadrado, círculo, Cuadrado, Arriba.

SALUD AL MÁXIMO
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

FLECHAS INFINITAS
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Cuadrado, cuadrado, Abajo, Círculo.

SIEMPRE DEVASTADOR
Pausa el juego y a continuación mantén pulsados L1, R1, L2, R2 y presiona Triángulo, Arriba, Triángulo, Abajo.

[XBOX]

MODO PERFECTO
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa B, Abajo, Y, A.

TODAS LAS MEJORAS
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa Arriba, abajo, Y, X.

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa X, B, X, Arriba.

SALUD AL MÁXIMO
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa X, X, B, B.

FLECHAS INFINITAS
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa X, X, Abajo, B.

SIEMPRE DEVASTADOR
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa Y, Arriba, Y, Abajo.

INDICADOR DE OBJETIVO
Pausa el juego y a continuación mantén presionados L y R y pulsa Abajo, B, Arriba, X.

[GAMECUBE]

MODO PERFECTO
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa X, abajo, Y, Arriba.

TODAS LAS MEJORAS
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa Arriba, Abajo, Y, B.

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa B, X, B, Arriba.

SALUD AL MÁXIMO
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa B, B, X, X.

FLECHAS INFINITAS
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa B, B, Abajo, X.

SIEMPRE DEVASTADOR
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa Y, Arriba, Y, Abajo.

INDICADOR DE OBJETIVO
Pausa el juego y mantén presionados L y R y pulsa Abajo, X, Arriba, B.



La nueva producción de **Sonic Team**, además de ser uno de los mejores *arcades* de plataformas de los últimos tiempos en **GameCube**, también ofrece la posibilidad de descargar a **GameBoy Advance** una serie de divertidos minijuegos. Lo que debes hacer es encontrar el huevo en cuestión (a continuación te detallamos dónde se encuentran) y criarlo hasta que se rompa. Luego podrás acceder a estos juegos desde la pantalla de selección de nivel.

CHU CHU ROCKET
Pirates Island, 2ª Misión.

NIGHTS
Circus Park, 2ª Misión.

BILLY HATCHER HYPER SHOOT
Dino Mountain, 2ª Misión.

BILLY HATCHER HYPER SHOOT 2
Sand Ruins, 2ª Misión.

PUYO POP
Blizzard Castle, 3ª Misión.

SUPERTRUCOS

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

[PS2]

JUGAR COMO BUM
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **B00Z**.

JUGAR COMO UN SWAT
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **5WAT**.

JUGAR COMO UN COMANDO
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **M1K3**.

JUGAR COMO UN OFICIAL
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **FATT**.

JUGAR COMO JOHNSON
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **FUZZ**.

JUGAR COMO LA JEFA
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **B1G1**.

JUGAR COMO TU COMPAÑERA
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **ROSA**.

JUGAR COMO TU COMPAÑERA EN LENCERÍA
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **HURT_M3**.

JUGAR COMO UN GÁNGSTER
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **TFAN**.

JUGAR COMO UN ASIÁTICO
Mantén presionados L1 y R1 mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **HARA**.

[XBOX-GAMECUBE]

JUGAR COMO BUM
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **B00Z**.

JUGAR COMO UN SWAT
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **5WAT**.

JUGAR COMO UN COMANDO
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **M1K3**.

JUGAR COMO UN OFICIAL
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **FATT**.

JUGAR COMO JOHNSON
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **FUZZ**.

JUGAR COMO LA JEFA
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **B1G1**.

JUGAR COMO TU COMPAÑERA
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **ROSA**.

JUGAR COMO TU COMPAÑERA EN LENCERÍA
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave HURT_M3.

JUGAR COMO UN GÁNGSTER
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **TFAN**.

JUGAR COMO UN ASIÁTICO
Mantén presionados L y R mientras introduces el nombre de la matrícula y usa como clave **HARA**.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

[PS2]

EQUILIBRIO PERFECTO
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código, respetando las minúsculas, **letitslide**.

MANUALES PERFECTOS
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **keepitsteady**.

TODOS LOS PERSONAJES
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **getemall**.

[XBOX]

EQUILIBRIO PERFECTO
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código, respetando las minúsculas, **letitslide**.

MANUALES PERFECTOS
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **keepitsteady**.

TODOS LOS PERSONAJES
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **getemall**.

[GAMECUBE]

EQUILIBRIO PERFECTO
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código, respetando las minúsculas, **letitslide**.

MANUALES PERFECTOS
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **keepitsteady**.

TODOS LOS PERSONAJES
Selecciona «Cheat Codes» en el menú de opciones e introduce como código **getemall**.








GAMECUBE



PLAYSTATION 2

01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

02> Pro Evolution Soccer 3
Deportivo ■ Konami

03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

04> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

05> Medal Of Honor R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games

06> True Crime Streets...
Shoot'em-up-Conducción ■ Activision

07> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

08> Ghosthunter
Aventura ■ Sony C.E.

09> Jak II: El Renegado
Aventura-Plataformas ■ Sony C.E.

10> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft



XBOX

01> Rainbow Six 3
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

02> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

03> Project Gotham 2
Conducción ■ Microsoft

04> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

05> Medal Of Honor R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games

06> Top Spin
Deportivo ■ Microsoft

07> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

08> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco

09> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

10> Caballeros De La...
RPG ■ LucasArts



GAMECUBE

01> Mario Kart D.D.
Conducción ■ Nintendo

02> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports

03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games

04> Medal Of Honor: R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games

05> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

06> Star Wars Rebel Strike
Shoot'em-up ■ LucasArts

07> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco-Nintendo

08> Billy Hatcher
Plataformas ■ Sega

09> XIII
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

10> F-Zero GX
Conducción ■ Nintendo



N-GAGE

01> Tomb Raider
Aventura ■ Eidos

02> Super Monkey Ball
Puzzle ■ Sega

03> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision

04> Sonic N
Plataformas ■ Sega

05> Puyo Pop
Puzzle ■ Sega



GBA

01> Final Fantasy Tactics
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix

02> Pokémon Pinball
Pinball ■ Nintendo

03> Super Mario Advance 4
Plataformas ■ Nintendo

04> Top Gear Rally
Conducción ■ Nintendo

05> Golden Sun 2: L.E.P.
RPG ■ Nintendo



JAPÓN

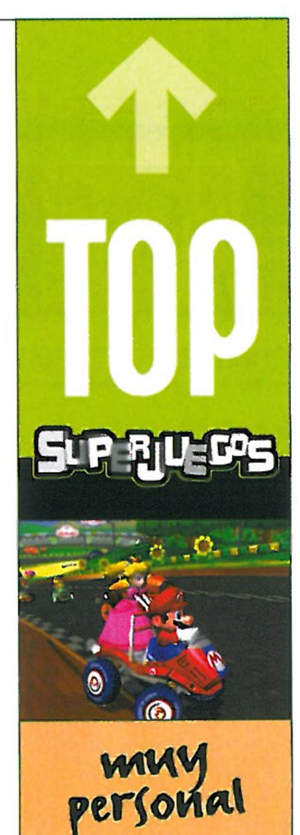
01> R: Racing Evolution
Conducción ■ Namco (PS2-Xbox-GC)

02> Forbidden Siren
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)

03> Glass No Bara
Aventura ■ Capcom (PS2)

04> Castlevania L.O.I.
Aventura ■ Konami (PS2)

05> Wild Arms A. Code: F
RPG ■ Sony C.E. (PS2)



muy personal

The Elf



MARIO KART DOUBLE DASH!!

Los genios de la gran N han vuelto a demostrar que a la hora de hacer videojuegos siguen siendo únicos. La calidad técnica y jugable del nuevo *Mario Kart* le sitúan como uno de los mejores juegos de esta Navidad y pone a las claras el potencial lúdico de GameCube.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

02> Final Fantasy X-2
RPG ■ Square Enix (PS2)

03> Castlevania L.O.I.
Aventura ■ Konami (PS2)

04> Forbidden Siren
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)

05> Final Fantasy Crystal Chronicles
Action RPG ■ Square Enix (GC)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. Pro Evolution Soccer 3
2. Jak II: El Renegado
3. Medal Of Honor Frontline (Plat.)
4. Soul Calibur 2
5. ESDLA: Las Dos Torres

XBOX
1. FIFA Football 2004
2. Soul Calibur 2
3. Colin McRae 04
4. Blood Wake
5. NBA Inside Drive 2003

GAMECUBE
1. Soul Calibur 2
2. F-Zero GX
3. Super Mario Sunshine
4. Starfox Adventures
5. Viewtiful Joe

GAME BOY ADVANCE
1. Final Fantasy Tactics
2. Golden Sun 2: La Edad Perdida
3. Super Mario Advance 4
4. Pokémon Rubí
5. Advance Wars 2: B.H.R.

PSONE
1. Metal Gear Solid Band
2. Dragon Ball Final Bout
3. Yu-Gi-Oh
4. The Dukes Of Hazzard 2
5. Dragon Ball Z U.B. 22

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO



Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



EXCLUSIVA CentroMAIL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS...
LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF GRATIS

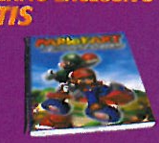
*La figura se entrega sin pintar.

Promoción válida hasta fin de existencias (4.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH
LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO GRATIS

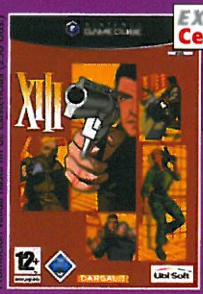


Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)





Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII
LLÉVATE UN EXCLUSIVO CÓMIC



Promoción válida hasta fin de existencias (250 Uds.)







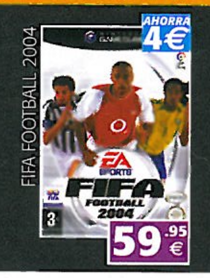
1080 AVALANCHE — AHORRA 5€ — 54,95 €



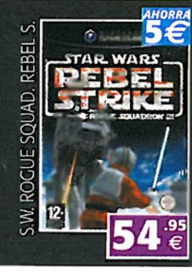
CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 54,95 €



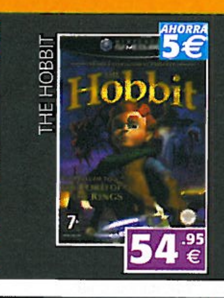
MEDAL OF H.: RISING SUN — AHORRA 4€ — 59,95 €



FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 4€ — 59,95 €



S.W. ROGUE SQUAD. REBEL S. — AHORRA 5€ — 54,95 €



THE HOBBIT — AHORRA 5€ — 54,95 €

SUPER PRECIO



PRECIOS ESPECIALES





DIE HARD — 14,95 €



DARK SUMMIT — 17,95 €



MX SUPERFLY — 17,95 €



WWF WRESTLING X8 — 17,95 €



MAT HOFFMAN PRO BMX 2 — 19,95 €



PRO RALLY — NUEVO PRECIO — 19,95 €



SUPER MONKEY BALL — 19,95 €



GODZILLA DOMINATION — NUEVO PRECIO — 19,95 €



V-RALLY 3 — 19,95 €



BLOOD OMEN II — NUEVO PRECIO — 24,95 €



T. HAWK'S PRO SKATER 4 — NUEVO PRECIO — 29,95 €

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



P. OF PERSIA LAS ARENAS... LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. GRATIS

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



*La figura se entrega sin pintar.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF GRATIS

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 37,95 €



007: TODO O NADA — AHORRA 3€ — 46,95 €



MARIO & LUIGI SUP. SAGA — AHORRA 3€ — 36,95 €



POKEMON P. RUBÍ Y ZAFIRO — AHORRA 3€ — 36,95 €



PRECIOS ESPECIALES



POKEMON ORO — 9,95 €



POKEMON PLATA — 9,95 €



DEMON DRIVER — 14,95 €



INTERNAT. KARATE — 14,95 €



MEGAMAN B. N. 2 — 14,95 €



STADIUM GAMES — 14,95 €



SUPER DODGE — 14,95 €



THE SUM OF ALL FEARS — 14,95 €



WORLD TENNIS — 14,95 €





DROOPY TENNIS — 19,95 €



EL S. DE LOS ANILLOS — 19,95 €



IRIDION 3D 2 — 19,95 €



LOST VIKINGS — 19,95 €



MONSTER FORCE — 19,95 €



MOTO RACER ADV. — 19,95 €



THE MUMMY — 19,95 €



SUPER PRECIO





4 EN 1 MULTIPACK — 19,95 €



BATERÍA — 11,95 €



LUPA — 8,95 €

LUPA CON LUZ — 8,95 €



BOLSA DE VIAJE — 8,95 €



CABLE LINK 2 JUGAD. — 5,95 €



ESTUCHE JUEGOS — 5,95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de diciembre.
Impuestos incluidos



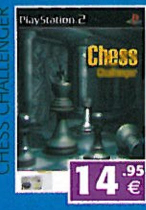
PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

PRECIOS ESPECIALES


AKIRA PSYCO BALL — NUEVO PRECIO — 14.95 €


CHESS CHALLENGER — 14.95 €


DR. MUTO — 14.95 €


MOTORSIEGE — 14.95 €

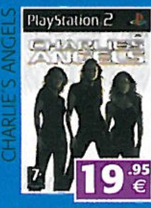

RACING SIMULATION 3 — NUEVO PRECIO — 14.95 €


SPEED CHALLENGE — 17.95 €


JET ION GP — 17.95 €


ALONE IN THE DARK — 19.95 €


BRITNEY'S DANCE BEAT — 19.95 €


CHARLIE'S ANGELS — 19.95 €


GRAND PRIX CHALLENGE — 19.95 €


GUNGRIFFON BALEZE — 19.95 €


INSPECTOR GADGET — 19.95 €

LE MANS 24 HORAS — 19.95 €


LOS AUTOS LOCOS — 19.95 €


M.I.B. 2: ALIEN SCAPE — NUEVO PRECIO — 19.95 €


MICROMACHINES — 19.95 €


MONOPOLY PARTY — 19.95 €


MX RIDER — 19.95 €


SEGA SOCCER SLAM — 19.95 €


SLAM TENNIS — NUEVO PRECIO — 19.95 €


SPACE RACE — 19.95 €


SPLASHDOWN — 19.95 €


STATE OF EMERGENCY — NUEVO PRECIO — 19.95 €


SUPER BUST A MOVE 2 — 19.95 €


TAZ WANTED — 19.95 €


THE HULK — 19.95 €


THE THING — 19.95 €


SUPERMAN: SHADOW — NUEVO PRECIO — 19.95 €


MOTOR MAYHEM — 19.95 €


ARMORED CORE 2 — 24.95 €


CASTLEWEEN — NUEVO PRECIO — 24.95 €


ETERNAL RING — 24.95 €


EVERGRACE — 24.95 €


FORD RACING 2 — 24.95 €


KENGO: MASTER OF B. — 24.95 €


CONFLICT ZONE — 24.95 €


REDCARD — 24.95 €


HITMAN 2: SILENT A. — 27.95 €


J.B. 007: NIGHTFIRE — 27.95 €


METAL GEAR SOLID 2 — 27.95 €

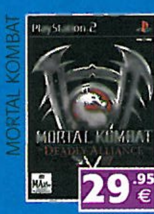

SPIDER-MAN — 27.95 €


THE GETAWAY — 27.95 €


BATTLE ENGINE AQUILA — 29.95 €


COMMANDOS 2 — 29.95 €


GHOST RECON — NUEVO PRECIO — 29.95 €


MORTAL KOMBAT — 29.95 €


RAYMAN 3 — NUEVO PRECIO — 29.95 €


SPLINTER CELL — NUEVO PRECIO — 29.95 €


THE SUM OF ALL FEARS — NUEVO PRECIO — 29.95 €

PS one™ — 89.95 €





SUPER PRECIO




D STAGE + ALFOMBRILLA — 39.95 €


TARJETA MEMORIA 4MB — 14.95 €


TARJETA MEMORIA 1MB — 4.95 €

PRECIOS ESPECIALES


ACTION MAN — 9.95 €


ATARI ANNIV... — 9.95 €


CRISISBEAT — 9.95 €


DRIVER — 9.95 €


GUILTY GEAR — 9.95 €


RADIKAL BIKERS — 9.95 €


SILENT BOMBERS — 9.95 €


TOSHINDEN 4 — 9.95 €


DIGIMON 2003 — 14.95 €


DIGIMON RUMBLE — 14.95 €


DRAGON BALL... — 14.95 €


DRAGON BALL Z — 14.95 €


METAL G. S. BAND — 14.95 €


PRO EV. SOCCER 2 — 17.95 €


BEYBLADE — 29.95 €


FIFA 2004 — 29.95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de diciembre. Impuestos incluidos

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



A CORUÑA — AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 1-G · C/ RUA LISBOA s/n · TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21 · CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN · TEL: 981 [illegible]

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 · TEL: 945 [illegible]

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VÍA, s/n · TEL: [illegible]

ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE · LOCAL B-[illegible] · TEL: 965 114 165

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALICANTE Elche — C.C. ALJUP LOCAL B-75 · C/ [illegible]

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13 · TEL: 965 [illegible]




Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ZARAGOZA Gran Casa — PRÓXIMA APERTURA — C.C. GRAN CASA · C/ MARÍA ZAMBRANO, 35



MADRID Xanadú — PRÓXIMA APERTURA — C.C. XANADÚ · CTRA. EXTREMADURA, KM 23,5



ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 · TEL: 950 2[illegible] 643

ALMERÍA El Ejido — C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107 · TEL: 950 260 643

ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL · AV. JUAN CARLOS I s/n · TEL: [illegible]

ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 · C/ RÍO DE ORO, 3 · TEL: [illegible] 242

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 · C/ FDEZ. LADREDA, s/n · TEL: 985 119 9[illegible]

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: [illegible]

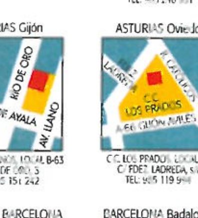
BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 · TEL: [illegible] 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 · TEL: [illegible] 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 [illegible] 064







BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n · TEL: 93[illegible] 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 [illegible]

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR · AV. DIAGONAL MAR, 3 · TEL: 933 560 8[illegible]

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 [illegible]

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, s/n · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 [illegible]

BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11 · AV. DE LA GRAN VÍA 75-97 · TEL: [illegible]

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, [illegible] · TEL: [illegible]





BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 · C/ Alvar Aalto, s/n · TEL: [illegible]

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: [illegible] 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK · C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: [illegible]

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 [illegible]

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 · C/ CAÑO HERRERA s/n · TEL: 956 592 5[illegible]

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, [illegible] · TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL — C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001 · AV. EUROPA 45 · TEL: [illegible] 227 354

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A · Av. J. M. Martorell, s/n · TEL: 957 [illegible]

CÓRDOBA — C.C. LA SIERRA · C/ POETA E. PRADOS S/N · TEL: 957 [illegible]






CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL [illegible] · AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n · TEL: 969 225 011

FUERTEVENTURA — C.C. ATLÁNTICO · CTRA. DE JANDÍA KM. 11 · TEL: [illegible] 072

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, [illegible] · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 · TEL: 972 [illegible]

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 34 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 · EDIF. RADIOVISIÓN · TEL: 958 [illegible]

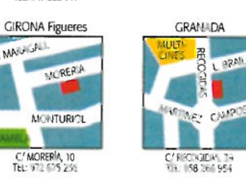
GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 [illegible]

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 2[illegible]

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 [illegible]

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 [illegible]






LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 [illegible]

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS · Avda. FELO MONZÓN, s/n · TEL: 928 [illegible] 948

LAS PALMAS — C.C. EL MUELLE · TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 [illegible] 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

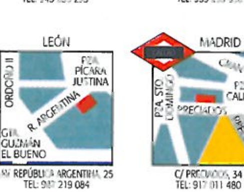
LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 [illegible]

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 · AUTOVÍA GC-1 SALIDA 28 · TEL: 928 792 850

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 [illegible]



MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n · TEL: 9[illegible] 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, s/n · TEL: 917 [illegible]

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 [illegible]

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 2[illegible] · TEL: 916 520 [illegible]

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 · AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22 · TEL: 916 134 424

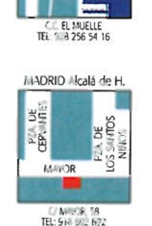
MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 [illegible] 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 [illegible]

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

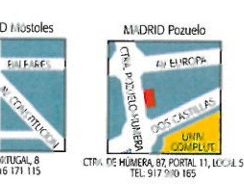
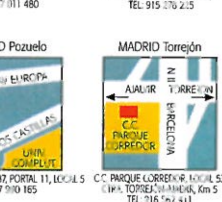
MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 [illegible] 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 [illegible]





MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-[illegible] · Av. Juan Carlos I, 46 · TEL: 918 492 [illegible]

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 232

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 [illegible] 800

MÁLAGA Vélez-Málaga — C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45 · SALIDA 272 · TEL: 952 541 [illegible]

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 · TEL: 968 [illegible]

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 [illegible]

PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS · AV. DE MADRID, [illegible] · TEL: [illegible]

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 · ESTACIÓN DE RENFE · 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C.C. TRAVESÍA · TRAVESÍA DE VIGO S/N











PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 [illegible]

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 [illegible]

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, s/n · TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 [illegible]

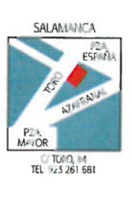
TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TENERIFE — C.C. MERIDIANO · C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

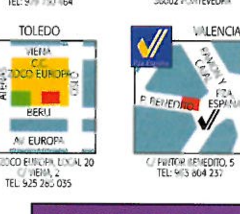
TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 3[illegible] 619




VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352 · CTRA. N-III, KM. 345 · TEL: 961 [illegible]

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 · TEL./FAX: 961 566 665

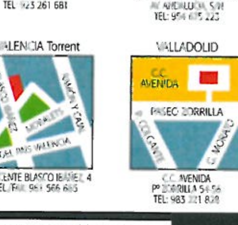
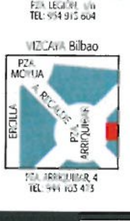
VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 [illegible]

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga — C.C. MAXCENTER · Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23 · TEL: 944 970 220

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta — C.C. AUGUSTA · AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50 · TEL: 976 312 9[illegible]






FRANQUICIAS CentroMAIL

SI ERES UN PROFESIONAL DEL SECTOR O TE INTERESA FORMAR PARTE DE NUESTRO PROYECTO COMERCIAL, LLAMA AL:

917 791 307

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € · Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Pablo Bellas. "Estimado deslenguado verde. Hace ya tiempo que no me paso por tu alcoba y por lo que veo, sigues en tu afan de no "perpetuar la especie..." ya apenas recorre media pagina ese liquido corrosivo verde que segregan tus dedos. ¿Sera que no eres el mismo que preparaba gambas vuelta y vuelta, o tal vez te hayan sustituido por uno de los bultos sebosos de la napia de cierto "escribidor" de reviews?..." Querido Pablo Feas, han dicho que si era el **Scopeto**, que si era **The Elf**, incluso sospecharon que era un maquetador... Pero que pienses que soy **Nemesis**... ¡Antes el suicidio!



Pablo Bellas

Bénelo Nsé. Para que luego digas, te pongo la postalita aqui abajo. Me debes una noche de barra libre (ni te imaginas lo caro que te puedo salir).

Y a los demás... Como no os pongáis a escribirme ahora mismo, ¡abandono y me hago monje budista!




Bénelo Nsé

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Lo pedía a gritos

Antonio Muñoz Lías, vía email

*Hola **Golfo**. Como no me hacen caso en **Línea Directa**, he decidio consultarte a ti y de paso comprobar qué tal andas tú de sabiduría "videojueguil". Preguntas:*
*1) ¿Sabes algo de los nuevos **Onimusha**? ¿Es cierto que saldrán dos casi simultáneamente?*
*2) Soy un fan de **Pro Evolution Soccer**. ¿Algún truco a mano?*
*3) Mi abuelo me ha regalado un **Mega-CD**, ¿tiene buenos juegos?*
*4) ¿Hay algún personaje oculto en **Soul Calibur 2**?*
Contéstame en serio, anda.

No te preocupes, te iluminaré con mi sabiduría. Mis respuestas.
1) Saldrán dos Onimusha. Uno saldrá por la noche de copas, y otro se saldrá de madre.
2) Tengo uno buenísimo. Pulsa X cien veces, triángulos doscientos veintitres, y L1, R1, R2, L2 ciento doce veces en ese orden. Luego apaga la consola, mete el juego y podrás ver la pantalla de presentación.
3) No lo suficientemente buenos como para estampárselos a tu abuelo en su calva. Yo que tú le metía en un asilo.
4) Sí, pero sólo si consigues derrotar a todos los enemigos en menos de diez segundos (incluidas las secuencias).
Un placer ayudarte, Antonio.



Manuel Gandía Chacopino

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

TOPNECIO

MANU DE PC PLUS
El asceta de Zeta

CHACOPINO & TEO
Pareja artistica de hecho

ALFONSO
El cuentachistes moña

THE SCOPE
Le llaman el desaparecido

ADOLFO
Chapapote en su dentadura-mejillon

*Por fin parece que me habéis hecho caso y este mes tengo más cosas entre las que elegir. De nuevo mi colega **Paniagua** me obsequia con un gran dibujo, y mi otro y prolífico colega, **Mr. Gandía** (que no García), me envía un batallón de sus dibujos. **Bénelo Nsé** y **Pablo Bellas** completan la colección de artistas de este mes. No desfallezcáis, que la cosa no acaba aquí. Y prefiero no hacer ningún comentario sobre la falta de participación en el envío de fotos veraniegas. ¡Necios todos! ;-)*

Eduardo Paniagua



PC PLUS LE DA MÁS

Le invitamos al combate del año, nada menos que una ATI Radeon 9800 XT contra la FX5950 Ultra de nVidia, las dos mejores tarjetas gráficas del momento, frente a frente y analizadas a fondo. Junto a ellas, comparativas con los ordenadores más potentes, discos duros, el nuevo Office System y otros 5 paquetes ofimáticos, así como más de 50 productos de hardware y software evaluados en el laboratorio.
En el número de diciembre encontrará también un completo bazar navideño para saber qué regalar estas fiestas, noticias e informes con todas las opciones para conectarse a Internet, los dispositivos más útiles para llevar sus datos siempre encima, y todo sobre la mejor feria informática del año en España, SIMO TCI 2003.
Además, para que nadie se quede sin regalos en estas fechas, PC PLUS quiere celebrar la Navidad con sus lectores obsequiándole con un estupendo ratón, totalmente gratis, y un SuperCD lleno de programas y aplicaciones. No se lo pierda, revista más ratón y CD por sólo 5.50 euros en su quiosco.





172 PÁGINAS REPLETAS DE NOVEDADES

En este número de PlayStation 2 Revista Oficial no te puedes perder la última maravilla de EA GAMES, Need For Speed Underground, la versión jugable que Capcom ha creado basándose en la película de Tim Burton, Pesadilla Antes De Navidad y todas las novedades que van a inundar las tiendas estas navidades. También vemos por primera vez Maximo Vs. Army Of Zin y Los Sims Toman La Calle. Entre los 32 juegos analizados en este número se encuentra la producción más terrorífica de Sony C.E., Ghosthunter; el capítulo final de la saga El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey; toda la acción de la Segunda Guerra Mundial con Medal Of Honor Rising Sun; y la magia de todo un clásico resucitado por Ubi Soft, Prince Of Persia. En la sección de trucos se incluye una guía completa del Action RPG Dark Chronicle. Eso sin olvidar el repaso a las mejores películas de DVD con Alien Quadrilogy, Terminator o la séptima temporada de Expediente X. Por supuesto, no te olvides de probar las 11 demos jugables del DVD-ROM de este mes (James Bond 007: Todo o Nada, Ghosthunter, Need For Speed Underground, Ratchet & Clank: Totalmente a Tope y mucho más).

EL PODER DEL BLANCO Y NEGRO

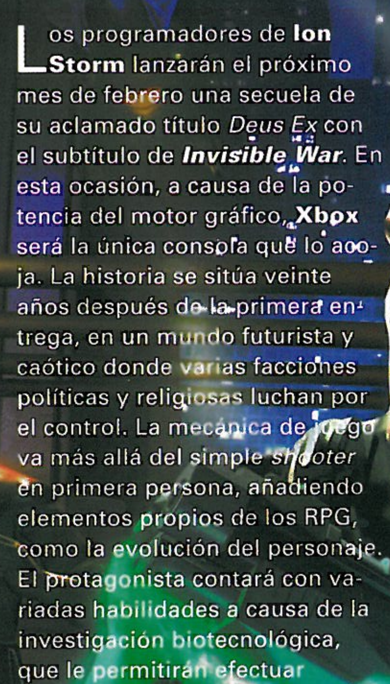
El número de diciembre de DigitalCamera Magazine está dedicado especialmente al mundo de la fotografía en blanco y negro. Gracias al informe y los tutoriales que se incluyen este mes, aprenderá a componer impresionantes fotografías, a obtener imágenes monocromas de alto contraste y a convertir a blanco y negro utilizando Photoshop. Y en la galería de imágenes impactantes encontrará la inspiración necesaria para realizar sus propias composiciones. Por otro lado, los tutoriales sobre las capas de Paint Shop Pro y Photoshop le ayudarán a controlar una de las funciones más útiles de los programas de edición de imágenes. También podrá aprender cómo eliminar ojeras, utilizar filtros fotográficos y añadir luz a sus composiciones. Y si está pensando en adquirir una impresora fotográfica, gracias a la comparativa de diciembre podrá elegir el modelo que más se adapte a sus necesidades. Y como siempre, análisis de las últimas cámaras digitales del mercado y un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones de prueba y plug-ins.



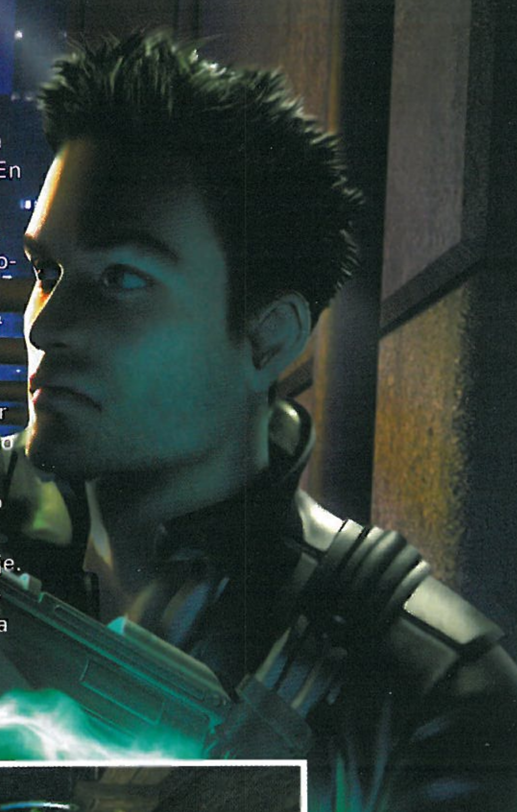
ULTIMA HORA

EIDOS

DEUS EX 2

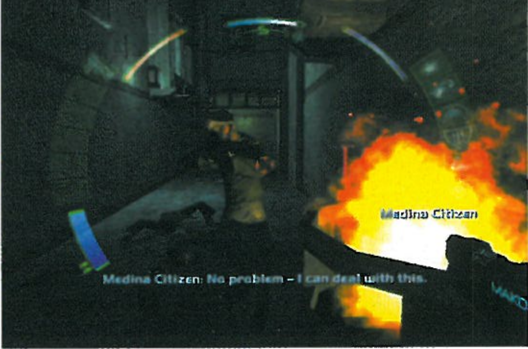


Los programadores de **Ion Storm** lanzarán el próximo mes de febrero una secuela de su aclamado título *Deus Ex* con el subtítulo de ***Invisible War***. En esta ocasión, a causa de la potencia del motor gráfico, **Xbox** será la única consola que lo acoja. La historia se sitúa veinte años después de la primera entrega, en un mundo futurista y caótico donde varias facciones políticas y religiosas luchan por el control. La mecánica de juego va más allá del simple *shooter* en primera persona, añadiendo elementos propios de los RPG, como la evolución del personaje. El protagonista contará con variadas habilidades a causa de la investigación biotecnológica, que le permitirán efectuar acciones sobrehumanas.





Al igual que en la primera entrega, el protagonista será capaz de manejar multitud de artefactos.



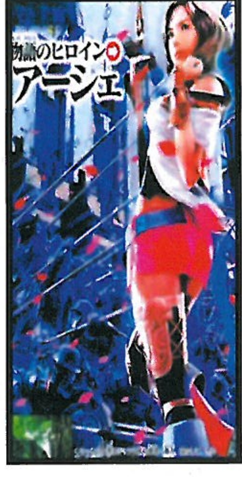
La representación de algunos de los efectos gráficos, como el fuego o las sombras, será pionera en el mundo de las consolas.

SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XII

Acaban de ser publicadas en los semanarios japoneses las primeras imágenes de la nueva entrega de la «saga sagrada» de **Square**, que llegará a occidente bien entrado el 2005. La acción se desarrolla en un original mundo repleto de naves voladoras. Las batallas siguen siendo por turnos y hasta tres personajes podrán participar en ellas. El mes próximo tendréis mucha más información.







Los dos protagonistas, masculino y femenino, se llaman Van y Ashie, y recorren los cielos en un barco. Además, aparecerán caballeros montados sobre Chocobos.

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº01. James Bond 007 Todo o Nada



Nº02. Ghosthunter



Nº03. Need For Speed Underground



Nº04. Ratchet & Clank Totalmente a Tope



Nº05. Time Crisis 3



Nº06. Gladius



Nº07. Destruction Derby Arenas



Nº08. Dog's Life

Nº09. Tiger Woods PGA Tour 2004

Nº10. Freaky Flyers

Nº11. Wallace & Gromit

La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES



GRUPO ZETA

PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!